Uwaga!!! KRĄŻEK CD DLA PRENUMERATORÓW ZA DARMO!

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe 9/95

Cena 22.000 / 2 zł 20 gr



REBEL ASSAULT 2

DAEDALUS ENCOUNTER

LAST BOUNTY HUNTER

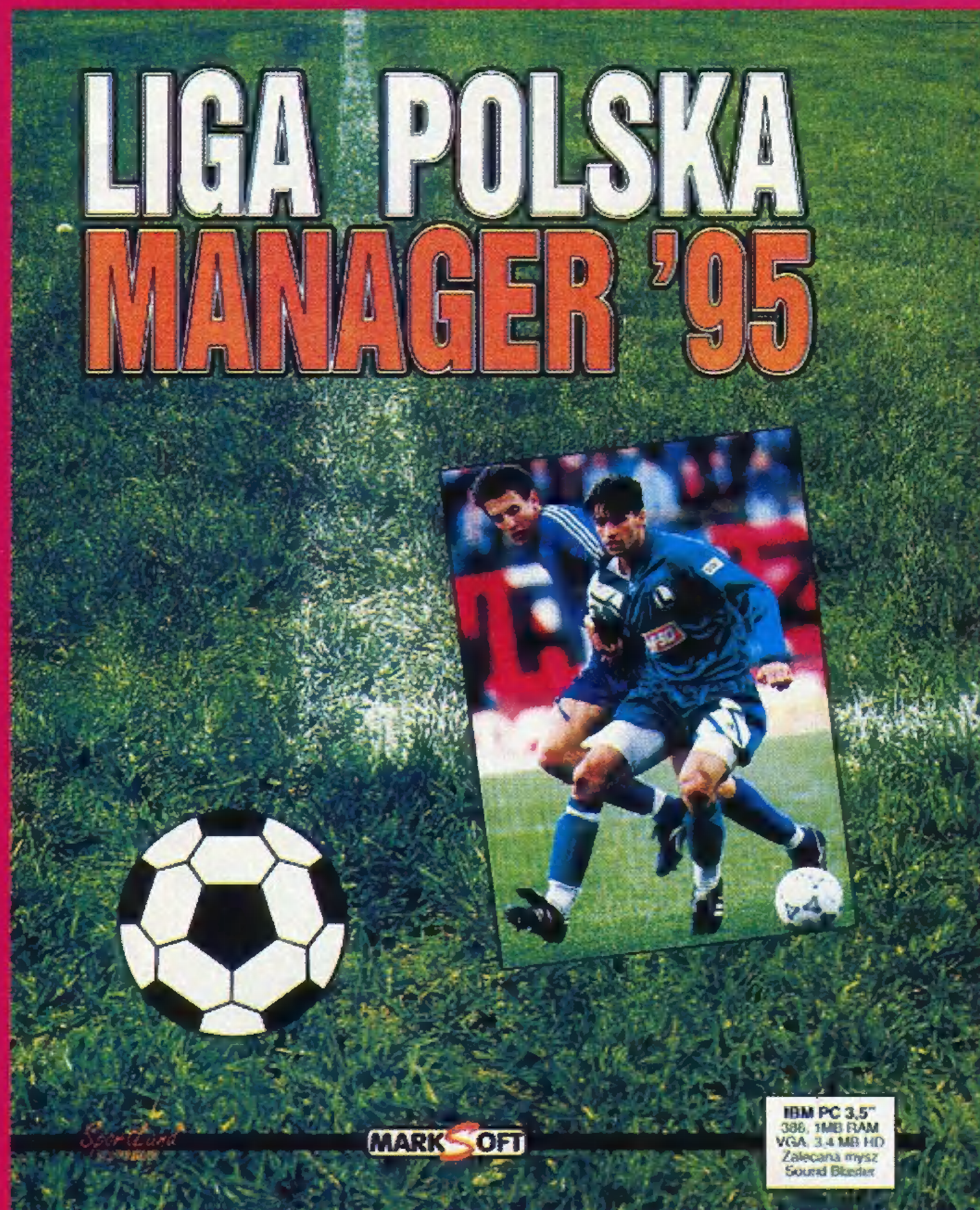
SHADOW WARRIOR

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

MARKSOFT

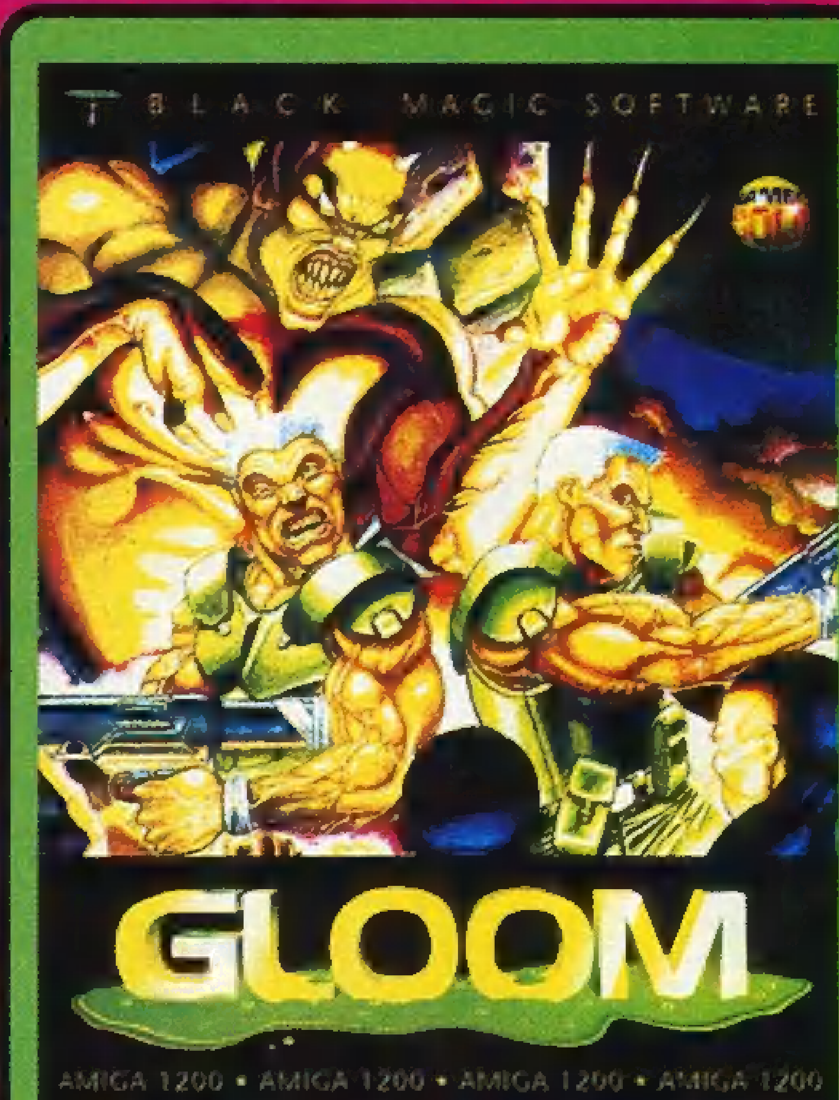
UL. LIPIŃSKA 2,
00-968 WARSZAWA 45,
Skr. Poczt. 114
TEL. (0-2) 663-93-90
FAX (0-2) 663-92-98

W OFERCIE PONAD 800 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64



- ★ możliwość prowadzenia jednego z zespołów Ekstraklasy
- ★ w pełni animowane akcje podczas meczu
- ★ I, II, III liga polska, Puchar Polski, puchary europejskie oraz Liga Mistrzów
- ★ aktualne dane dotyczące zespołów z polskich lig (I, II, III) oraz piłkarzy w nich grających
- ★ ogromny pakiet funkcji menadżerskich oraz trenerskich, pozwalający swobodnie kierować zespołem
- ★ systemy rozgrywek zgodne z rzeczywistością
- ★ oraz wiele, wiele innych atrakcji





COŚ DLA MIŁOŚNIKÓW DOOMA !!!



AMIGA CD32	
Alfred Chicken	29.30
Alien Breed 3D	90.30
Alien Breed Tower Assault	84.20
All Terrain Racing	74.40
Arcade Pool	52.50
Big 6	61.00
Dangerous Streets	46.40
Gloom	73.20
Guardian	51.20
Kingpin	51.20
Overkill + Lunar-C	29.30
Roadkill	51.20
Soccer Superstar	58.60
Summer Olympix	46.40
Superfrog	39.00
Super Skidmarks	70.80
Super Stardust	79.90
Surf Ninjas	46.40
Trolls	46.40
Ultimate Body Blows	51.20
Whales Voyage	46.40
Whizz	58.60

AMIGA	
Alfred Chicken (A/A1200)	29.30
Alien Breed	35.40
Alien Bread 3D A1200	84.20
Alien Breed Tower Assault (A/A1200)	59.80
All Terrain Racing	72.00
Apidya	28.00
Arcade Pool	32.90
Assassin	28.00
Body Blows	24.40
Body Blows+Superfrog+Overdrive	59.80
Body Blows Galactic (A1200)	79.90
Brides of Drakula	22.00
Campain 2	89.00
Cardiaxx	19.50
Chaos Engine	36.60
Crystal Dragon	51.20
Dawn Patrol	89.00
Dangerous Streets	28.00
Deep Core	22.00
Demon Blue	17.00
Dreamweb (A/A1200)	89.00
EKSPERYMENT DELFIN	**34.00**
Euro Soccer	28.00
F17 Challange	39.00
Fantastic Dizzy	32.90
Flight of the Intruder ★	26.80
Furry of the Furries	52.50
Gear Works	28.00
Genesia	52.50
Guardian A1200	32.90
High Seas Trader A1200	51.20
HIPER SŁOWNIK	**22.00**
Kingpin	40.30
Lords of Time ★	30.50
LOST IN MINE	**30.50**
Mean Arenas	22.00
MENTOR	**35.00**
Oscar (A1200)	28.00
Oscar	25.60
Out to Lunch (A1200)	29.30
Overdrive	24.40
Overkill (A1200)	29.30
Project–X	39.00
Qwak	39.00
Rally Championships (A1200)	54.90
Rally Championships (A500+/A600)	42.70
Roadkill A1200	32.90
Seek & Destroy	39.00
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	76.90
Soccer Superstars (A/A1200)	69.50
Summer Camp	19.50
Super Skidmarks	41.50
Super Stardust (A1200)	79.90
Surf Ninjas (A1200)	28.00
Tornado (A1200)	57.30
Tornado	54.90
Total Carnage (A1200)	22.00
Trolls (A1200)	25.70
Trolls	23.20
Uridium II (A/A1200)	39.00
Whizz	34.20
Whizz (A1200)	31.70
Winter Supersports	23.20
WISIELEC	**19.50**
Worlds of Legend ★	46.40
Zeewolf	69.50

IBM PC	
Alien Breed	36.60
Alien Breed Tower Assault	87.80
Arcade Pool	45.10
Campain 2	98.50
Dangerous Streets	28.00
Dawn Patrol	98.80
Demon Blue	17.00
Dreamweb	98.80
Euro Soccer	28.00
Evasive Action	48.80
Flight of the Intruder ★	26.80
Frontlines	54.90
Fury of the Furries	52.50
Gear Works	22.00
Genesia	52.50
High Seas Trader	54.90
Jonny Quest	28.10
Kingpin	45.10
LIGA POLSKA MANAGER	**39.00**
Oscar	30.50
Overdrive	59.80
Project–X	59.80
Rally Championships	34.80
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	89.00
Soccer Superstars	69.50
Superfrog	59.80
Surf Ninjas	28.00
Tornado	57.30
Trolls	25.60
Ultimate Body Blows	79.90
Walhalla	36.60
Walls of Rome ★	46.40
Whizz	35.20
Winter Supersports	23.20
Worlds of Legend ★	46.40

IBM PC CD-ROM	
Alien Breed Tower Assault	100
Animals	51.20
Dawn Patrol	101.30
Dreamweb	101.30
Jack Niklaus Golf ★	51.20
Ocean Below	51.20
Rally Championships	67.10
Sensible Soc.+Goal+Striker+CM'93/94	91.50
Soccer Superstars	69.50
Space Shuttle ★	51.20
Tornado	61.00
Ultimate Body Blows	84.20
Walls of Rome ★	51.20
Whizz	39.00
Worlds of Legend ★	51.20

★ - *instrukcja w języku angielskim*

Posiadamy również w ofercie szeroki wybór programów na C-64

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w nowych złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

THE LAST Bounty Hunter™

SUPER PLAKAT W PUDEŁKU

cena tylko 99,-





CAN YOU COLLECT THE BOUNTY ON ALL FOUR OF THE MOST CUNNING OUTLAWS IN THE TERRITORY?





WANTED

NASTY DAN

PC CD-ROM
IBM or COMPATIBLE











AMERICAN™ LASER GAMES, INC

Wyłączny dystrybutor na Polskę – CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03, 25-82-02, fax (0-2) 612-39-06

sprzedaż prowadzą również: ■ ATAPOL, ul. Dworcowa 54, 85-010 **Bydgoszcz,** tel. (0-52) 22-64-76; ■ KOMPAN, ul. Armii Krajowej 46, 42-200 **Częstochowa**, tel. (0-34) 61-41-46; ■ LANCER, ul. Skrzydlata 1a, **Elbląg,** tel. (0-50) 33-93-65; ■ ARTICA SALON KOMPUTEROWY, ul. Grunwaldzka 45, **Gdańsk**; ■ ARTICA, ul. Jana Matejki 6, 80-952 **Gdańsk**, tel./fax (0-58) 47-02-86; ■ B.P. COMPUTER, ul. Szkolna 8/2, 40-006 **Katowice**, tel. (0-3) 153-7323; ■ BETA,ul. Pułaskiego 24/2, 60-607 **Poznań**, tel. (0-61) 52-59-83; ■ BIG, ul. Lotników 6, 70-414 **Szczecin**, tel. (0-91) 33-58-65; ■ GAMBIT, Pl. B. Głowackiego 20, 39-400 **Tarnobrzeg**, tel./fax (0-15) 23-18-88; ■ AVAX, ul. Rozłucka 5/5, 04-029 **Warszawa**, tel./fax (0-22) 10-69-58; ■ RED JACK's! „CD-ROM Bunker", przejście podziemne pod ul. Emilii Plater, **Warszawa**, Dworzec Centralny paw. 7; ■ STUDIO KOMPUTEROWE W. Czajkowski, ul. Klaczki 4/1, 51-151 **Wrocław**, tel./fax (0-71) 25-24-58; ■ DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2, 00-375 **Warszawa**, tel. (0-22) 27-87-73; ■ TECHLAND, Parczew 105, 63-405 **Sieroszewice**, tel. (0-64) 34-78-13



Wstawać śpiochy i matoły bo już trzeba iść do szkoły!

NOWOŚCI

MORTAL KOMBAT 3 TFX 2 REBEL ASSAULT 2 BLADERUNNER MAGIC CARPET 2 SLAM CITY SHADOW WARRIOR SIM ISLE DUKE NUKEM 3 RAYMAN URBAN DECAY HELL RAISER PECHOWY PREZENT EARTHWORM JIM PROJECT BATTLEFIELD 2

ZAPOWIEDZI

W NUMERZE:









OD REDAKCJI

No i zapanował ogólny smutek i przygnębienie – wakacje już skończyły się! Czas do domów, do budy i do... nudy! Nie, tylko nie nudy – to nie te czasy. Od czego mamy komputery i konsole? Tak kochani, grajmy i radujmy się nowymi gierkami. Nie ma to, jak dobra przycinka. Ten numer wyjątkowo, aż ciężki jest do super-nowości – zabrakło nawet miejsca na „klasykę gier komputerowych", ale nadrobimy to następnym razem.

Zachęcamy do wspólnej zabawy z „Grami Komputerowymi" – czytajcie nasze pismo – bo jest coraz lepsze, prenumerujcie je – bo się opłaca, przysyłajcie swoje rysunki, komiksy, dowcipy – bo to świetna zabawa!

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A.

Prenumerata krajowa (I kwartał '96)
Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 listopada 1995 r.)

RECENZJE

SOLUCJE

MORTAL KOMBAT 3



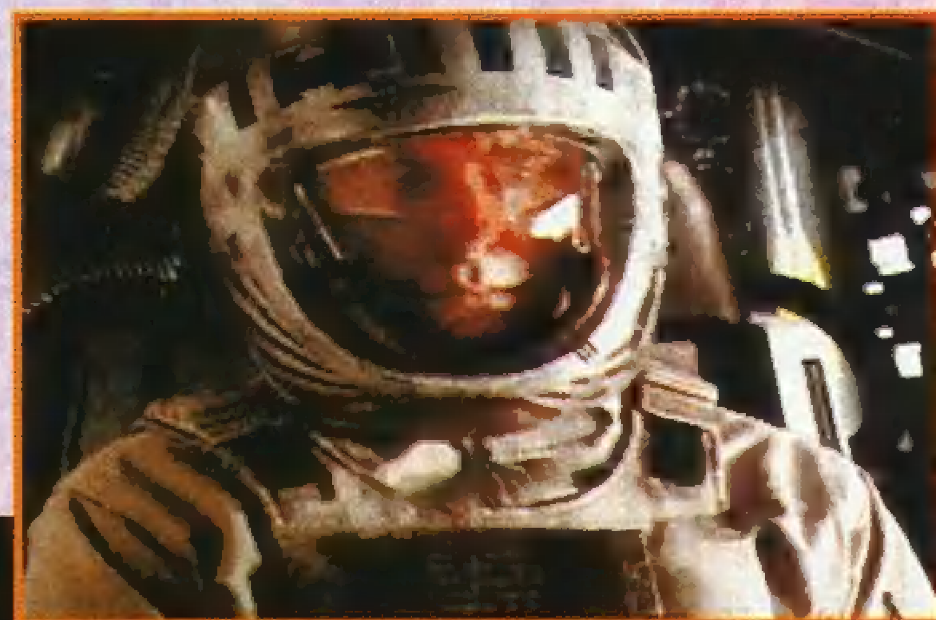
Na piątek, trzynastego października 1995 r. zapowiadana jest premiera pecetowskiej wersji najnowszego tworu firmy GT INTERACTIVE, nawalanki wszechczasów „MORTAL KOMBAT 3"! Samej gry nie trzeba chyba rekomendować – ma ona zarówno zagorzałych miłośników, jak i zaciętych wrogów. „MK 3" wprowadza 8 nowych postaci oraz całkiem nową cechę: „animality", czyli „zezwierzęcenie". Poza tym gra ma zawierać masę sekretnych kodów, dających nowe, niezwykłe możliwości. Twórcy zapewniają, że „MK 3" będzie jeszcze bardziej krwawa od swych poprzedniczek, a dzięki tej premierze października wszyscy oszaleją na punkcie „MORTAL KOMBAT 3"!



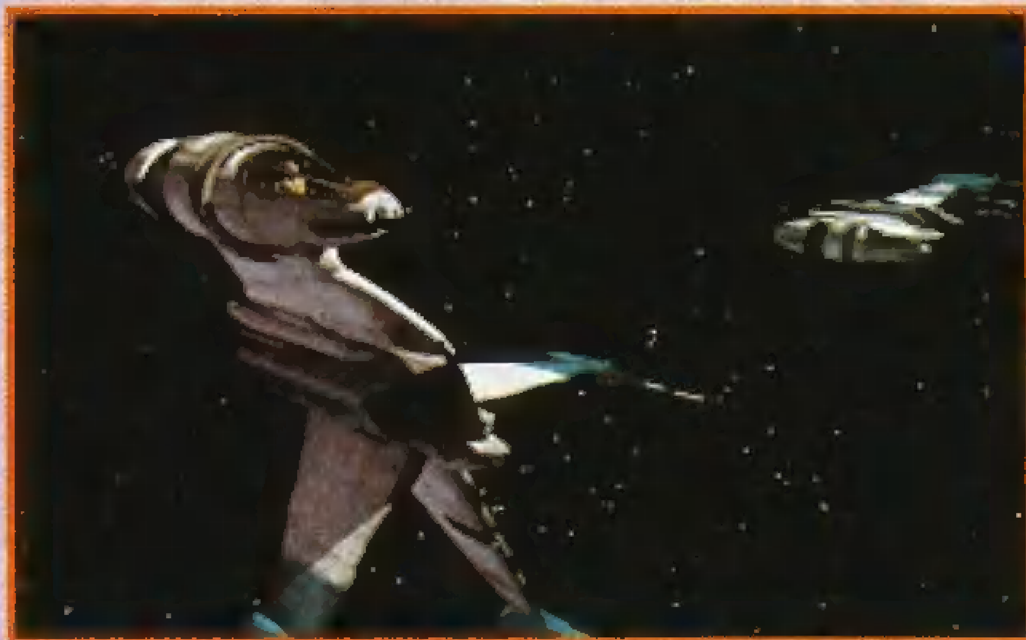
BLADERUNNER

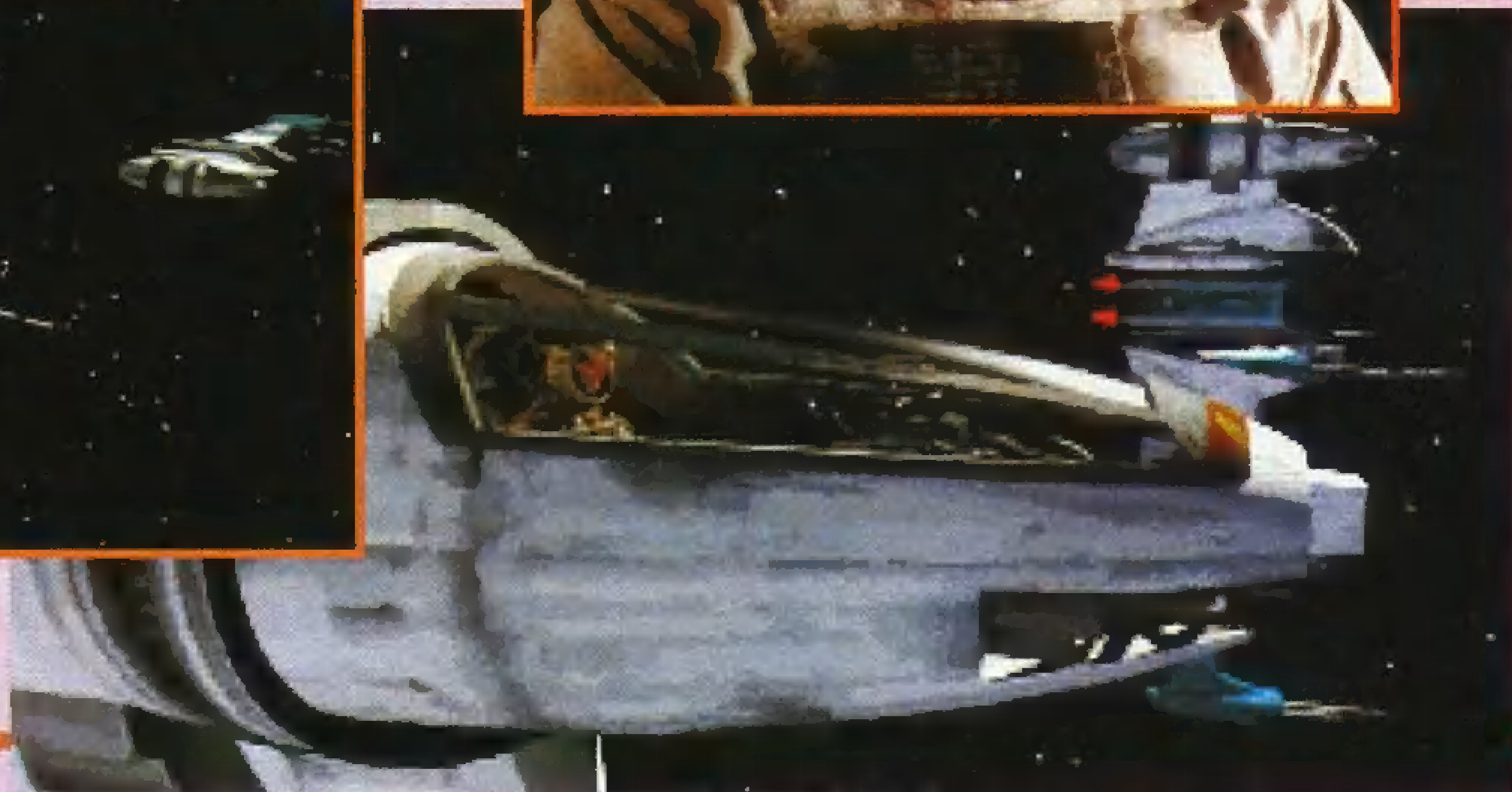
Słynny film Ridleya Scotta „Bladerunner" ze znakomitą obsadą: Harrison Ford, Rutger Hauer, przeszedł już do historii kinematografii, jako jeden z najlepszych filmów s-fi o niepowtarzalnej atmosferze. Dotarły do nas wieści, że właśnie Virgin będzie firmowała nową grę komputerową zatytułowaną „Bladerunner". Na mocy porozumienia, realizacją tego niezwykle trudnego zadania, zajmie się firma Westwood Studios, znana doskonale ze świetnych przygodówek: „LANDS OF LORE", „LEGEND OF KYRANDIA", „DUNE" i wielu innych. Na obecnym etapie prac trudno wyrokować czy gra będzie hitem, gdyż termin jej ukończenia przewidziany jest dopiero na jesień '96.

REBEL ASSAULT 2



Do sprzedaży trafiła już najnowsza gra LUCAS ARTS, od dawna zapowiadana kontynuacja „REBEL ASSAULT II". Różnice w stosunku do oryginału są jednak znaczne. Przede wszystkim, wzorem „WING COMMANDERA III" z ORIGIN, role pilotów rebelianckich grają aktorzy. To podobno pierwszy przypadek, że George Lucas zgodził się na filmowanie tematyki „Wojen Gwiezdnych". Akcja „REBEL ASSAULT II" opiera się na całkowicie oryginalnym scenariuszu. Znacznie poprawiono również jakość grafiki, więc miłośnicy gier bazujących na tematyce „Gwiezdnych Wojen" zyskują nowy, wspaniały kąsek.





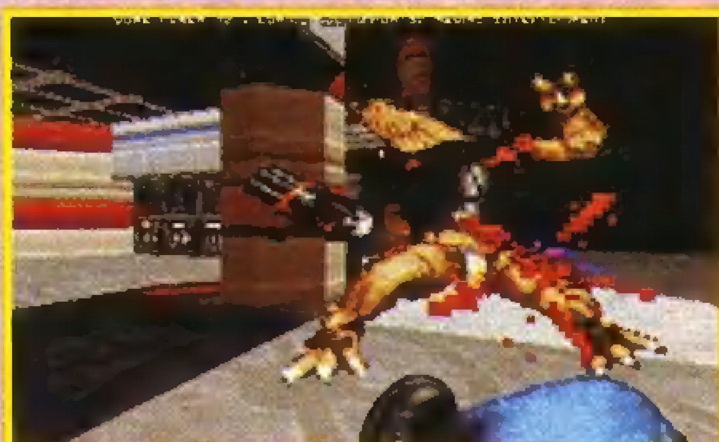
DUKE NUKEM 3



Użytkownicy gier shareware'owych dobrze znają dwie strzelano-platformowe gierki wydane przez APOGEE – „DUKE NUKEM" i „DUKE NUKEM 2". Amerykański wydawca US GOLD wprowadza obecnie na rynek w pełni komercyjną kontynuację tych strzelanek „DUKE NUKEM 3D". Jest to rozbudowana, trójwymiarowa strzelanka w stylu „DOOMA", zaprojektowana przez 3D REALMS. Gra zawiera również opcje znane z dobrych symulatorów lotniczych – widoki z różnych kamer zewnętrznych, możliwość odtworzenia ostatniej akcji, a także tryb Multiplayer. Zapowiada się nieźle.







Zapowiada się na kolejny wielki hit z rodziny „doomopodobnych". Mamy tu bowiem bez wątpienia zapożyczenia z tego wielkiego przeboju, ale tylko w sferze „spojrzenia na świat". Tak jak w „DOOMIE" patrzymy oczami naszego bohatera i przemierzamy labirynt zawiłych korytarzy i komnat. Nowy jest za to scenariusz i realia gry. Rzecz się dzieje w tajemniczym zamczysku jakby żywcem wyjętym ze średniowiecznej Japonii, a nasz bohater to nikt inny tylko wojownik Ninja. Zatem arsenał środków do walki jest odpowiedni do tego, co w praktyce wykorzystywali „wojownicy nocy". Możemy walczyć mieczem, rzucać gwiazdkami, a nader skuteczną bronią jest kusza. Całość prezentuje się bardzo zachęcająco, a grę przygotowuje zespół 3D REALMS, ten sam który stworzył „TERMINAL VELOCITY" i równolegle pracuje nad inną grą z gatunku „doomowatych" – „DUKE NUKEN 3"

★ PC CD-ROM





SHADOW WARRIOR

TFX: EF 2000



W październiku na rynek powinna trafić z dawna oczekiwana, nowa wersja słynnego symulatora „TFX". Nosi ona tytuł „TFX: EF 2000" i oczywiście została stworzona przez zespół DIGITAL IMAGE DESIGNS. Wśród miłośników symulatorów lotniczych nie ma chyba nikogo, kto by nie słyszał o tym zespole programistów (twórcach m.in. „F-29 Retaliator" i „INFERNO"). Ale chyba nie każdy wie, że dzięki sukcesowi „T.F.X.-a" brytyjskie Ministerstwo Obrony zleciło zespołowi DID stworzenie modelu lotu i oprogramowania graficznego do wykorzystania w wojskowych symulatorach treningowych! To chyba najlepszy dowód profesjonalizmu programistów z DID. DID współpracuje również stale z kilkoma najpoważniejszymi producentami



lotniczymi (np. z British Aerospace), dzięki czemu ma dostęp do najnowszych technologii lotniczych i ułatwienia w porównywaniu szczegółów konstrukcyjnych oraz zachowań symulowanych samolotów z ich rzeczywistymi odpowiednikami

Jeśli kogoś zachwycał „TFX", to ciekawe co powie o „TFX: EF 2000", bo jest on jeszcze lepszy od pierwowzoru. Grafika, to najwspanialsza SVGA wysokiej rozdzielczości, a płynność animacji jest jeszcze lepsza niż poprzednio. W tym symulatorze (istniejącego dopiero na deskach projektantów) NATO-wskiego myśliwca Eurofighter 2000, pojawiło się wiele nowych, wielce interesujących opcji, nowych



misji bojowych oraz rozszerzony został wachlarz poziomów trudności. Teraz w misjach bojowych można korzystać nawet z czterech „inteligentnych" wingmanów. W grę może grać równolegle nawet do ośmiu graczy, pod warunkiem, że mają dostęp do sieci lub przynajmniej modemy. Wszystko więc wskazuje na to, że „TFX: EF 2000" z łatwością pobije rekordy popularności swego poprzednika. Według zapewnień twórców, realizm symulacji osiągnie tu poziom dotychczas nie spotykany w żadnym z symulatorów. Widać to najlepiej w haśle stosowanym przy







promocji tego programu – „To nie jest rzeczywistość wirtualna – to odtworzenie rzeczywistości!"

★ PC CD-ROM

SLAM CITY



Istnieją takie dzielnice w wielkich miastach, w które bardzo niebezpiecznie jest wkroczyć komuś, kto przez mieszkańców nie jest uznawany za „swojaka". Żeby natomiast być uznanym za „swojaka" nie wystarczy po prostu zamieszkać w takiej okolicy, trzeba jeszcze czymś się wykazać. Dla jednych grup "wykazanie się" może polegać na obrobieniu sklepu, dla innych na wzięciu udziału w bójce, a dla jeszcze innych na... wykazaniu swych umiejętności w grze w koszykówkę. W grze „SLAM CITY" firmy DIGITAL PICTURES gracz próbuje „wkupić się" właśnie do takiej społeczności. Aby się wykazać, trzeba pokonać kilku przeciwników w pojedynkach „sam na sam" w tzw. koszykówce ulicznej. Jeśli gracz wykaże się w sposób dostateczny, to zyska prawo do pojedynku z Wielkim Mistrzem – Scottiem Pippenem. Cała gra ma oczywiście formę filmu interaktywnego nagranego w systemie Instant Response Video. Oprócz autentycznego Scottie Pippena w filmie występuje jeszcze kilka postaci przeciwników (w tym również dziewczyny), a także kilka odmiennych postaci kibiców.

Wielką zaletą programu jest to, że przy tak zaawansowanej technologii nie wymaga karty MPEG. Ale ma on również pewne wady wymaga CD-ROM-u i koniecznie procesora Pentium, na gorszym sprzęcie nawet nie pozwoli się zainstalować! W związku z tym nie wiadomo czy dystrybutor – firma MIRAGE – zdecyduje się wprowadzić tę grę do sprzedaży w kraju.

★ PC CD-ROM

SIM ISLE

Firma MAXIS zasłynęła wśród graczy swym „SIM CITY", była to gra, która otworzyła całkiem nowe pole dla projektantów oprogramowania. Jej podstawową cechą było to, że pozbawiona była elementów walki. Gracz musiał w niej zmagać się nie z konkretnym przeciwnikiem, a z podstawowymi prawami ekonomii, socjologii, natury oraz rachunkiem prawdopodobieństwa – to naprawdę był symulator otaczającej nas rzeczywistości. Sukces „SIM CITY" wykazał, że wcale nie każdy gracz komputerowy marzy o potokach krwi, efektownych eksplozjach i setkach uśmierconych przeciwników. Ponadto wykazał, że gra oparta na budowaniu, a nie niszczeniu i zabijaniu, również może być fascynująca i wciągająca. Po sukcesie „SIM CITY" firma MAXIS wydała jeszcze całą serię symulatorów, z których wszystkie (poza „A-TRAIN") miały tytuły rozpoczynające się od „Sim" – „SIM EARTH", „SIM LIFE", „SIM ANT" czy „SIM FARM". Te gry projektowane były przez różne zespoły, ale wydaniem wszystkich zajęła się MAXIS. Wciąż odwlekana jest premiera kolejnej gry z serii „SIM" - symulatora firmy INTELLIGENT o tytule „SIM ISLE". Teatrem gry będzie tu podzwrotnikowa wyspa, w całości porośnięta tropikalną dżunglą i zamieszkała jedynie przez prymitywne plemiona tubylcze. Ta wyspa ma zostać skolonizowana przez Ciebie – XX-wiecznego rekina kapitalizmu. Możliwości jest wiele — można inwestować w turystykę, można zająć się wydobyciem ropy, eksploatacją lasów, ale wyspa może także stać się bazą międzynarodowych karteli narkotykowych. Gracz musi zmagać się z konkurencyjnymi firmami, katastrofami przemysłowymi i naturalnymi, sabotażystami a nawet z efektem cieplarnianym. W tym celu może zatrudniać własnych agentów, którzy będą kierować poszczególnymi pracami czy nawiązywać kontakty z tubylcami. Całość ma być zrealizowana w trójwymiarowej, wektorowej grafice SVGA z możliwością powiększeń i obrotów, a wydana ma być wyłącznie w wersji CD-ROM. Zapowiada się więc, że seria symulatorów MAXIS powiększy się o jeszcze jeden przebój.



★ PC



Wkrótce użytkownicy pecetów będą mogli pograć w „RAYMANA" – uroczą platformówkę, znaną już użytkownikom konsol. Bohaterem gry jest dziwny stworek, który ma dłonie i stopy, ale brak mu widocznych rąk i nóg łączących te elementy z resztą ciała. Gra posługuje się sympatyczną, wielobarwną grafiką oraz płynną i zabawną animacją. Miłośnicy konsoli „JAGUAR" mogą w przypadku tej gry mówić o dobrym samopoczuciu, gdyż ewenementem jest fakt, że najpierw powstała „jaguarowska" wersja tej sympatycznej gierki, a dopiero później postanowiono przenieść ją na PC. Czyżby pokoleniowa zmiana wachty?

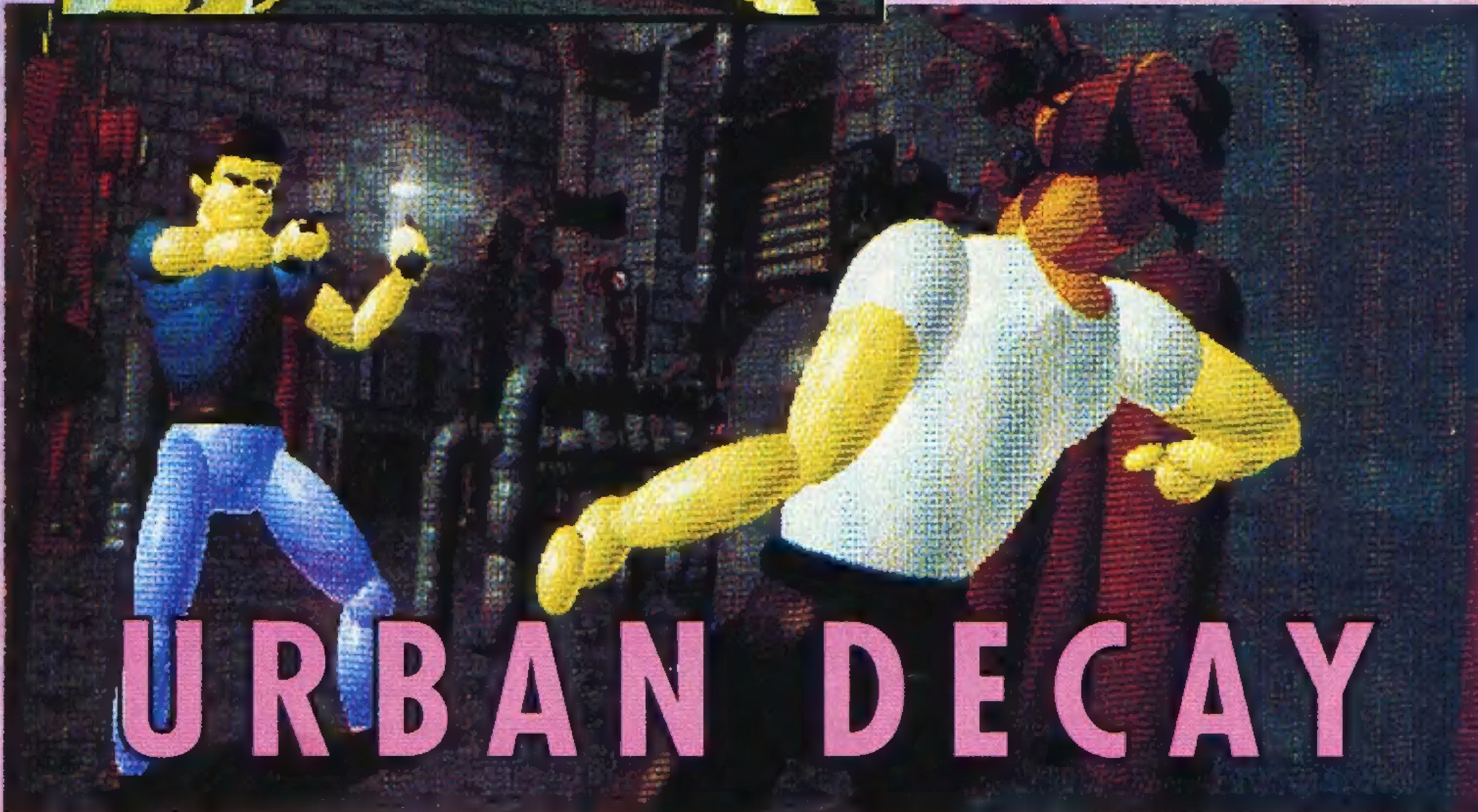
RAYMAN

HELL RAISER

Na Zachodzie ci, którzy lubią się bać, doskonale znają film „HELLRAISER" oraz całą serię jego naśladownictw. Zespół MAGNET jest obecnie w trakcie tworzenia gry komputerowej opartej na tym filmie. Roboczy tytuł przedsięwzięcia to „HELLRAISER: VIRTUAL HELL". Twórcy zapowiadają, że miłośnicy filmu na pewno się nie zawiodą, bo gra ma zapewnić pełnię grozy filmu i to w dodatku w interaktywnym otoczeniu, obejmującym pełne 360 stopni przestrzeni. W jaki sposób ma to być zrealizowane, jeszcze nie bardzo wiadomo – być może jakąś wskazówką jest przymiotnik „virtual" zawarty w tytule gry...



PSYGNOSIS zapowiada na lato 1996 r. premierę gry „URBAN DECAY", będącej rozwinięciem pomysłu gry „ECSTATICA". Grafika i sposób sterowania mają być podobne, ale ma być dodanych kilka nowych kątów spojrzenia kamer, a przede wszystkim bohater ma mieć możliwość korzystania z broni palnej, co daje graczowi wiele nowych możliwości. Sama „ECSTATICA" słynna była z brutalności swych scen, „URBAN DECAY" ma być jeszcze bardziej drastyczna.



EARTHWORM JIM

Wielki przebój z konsol Nintendo SNES, zwariowana gra platformowa „EARTHWORM JIM", trafi pod koniec roku na pecety. Będzie to chyba pierwsza gra wymagająca systemu WINDOWS '95. Ale podobno warto, bo wielu fachowców uważa to najnowsze dziecko Dave Perry'ego (twórcy „ALLADINA") za najlepszą obecnie grę platformową.



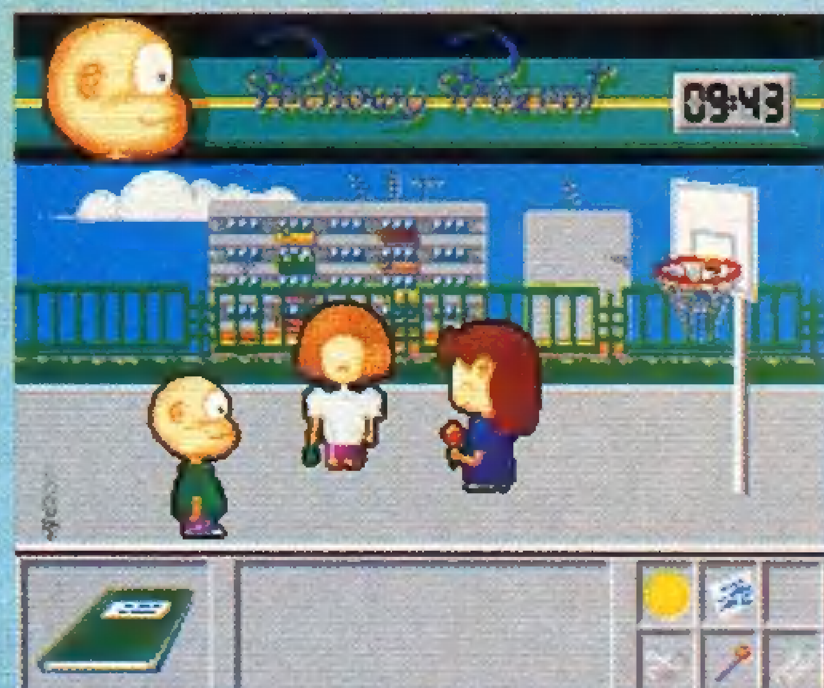
MICR





Szykuje się nowa, sympatyczny gierka na Amigę o wielce frapującym tytule „pechowy prezent". Pełna humoru gra przygodowa, której akcja rozgrywa się w szkolę. Już sama oprawa graficzna jest sympatyczna dla oka, a gracz szybko „zaprzyjaźnia" się z głównym bohaterem gry.





Zadbano o wiele atrakcyjnych przerywników jak: klasówka, gra zręcznościowa i inne. Całość zrealizowana jest z polotem i doskonałym humorem. Powinna niedługo trafić o sprzedaży za sprawą warszawskiej firmy MIRAGE SOFTWARE.

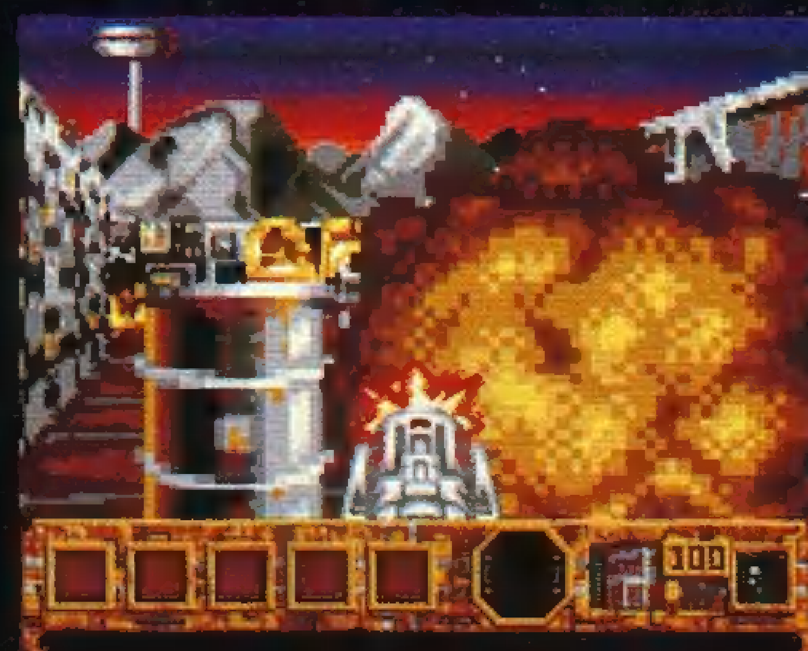
★ AMIGA

PECHOWY PREZENT



PROJECT BATTL

Uprzedzono nas, że tytuł jest obecnie sprawą umowną i w każdej chwili może zostać zmieniony. W każdym bądź razie z tytułem takim czy innym, szykuje się gra wielkiego formatu nawiązująca ideą do „DOOMA". Będzie to program przygodowo-zręcznościowy połączony ze strzelaniną. Możliwości tej gry są doprawdy zdumiewające i jeśli chociaż w połowie będzie on tak rozbudowany, jak wynika z zapowiedzi autorów, to będziemy mieli do czynienia ze światowym hitem na Amigę. Zresztą już od począt-



MAGIC CARPET II

Na jesień zapowiadana jest premiera drugiej części wielkiego przeboju firmy BULLFROG – „MAGIC CARPET II: THE NETHERWORLDS". Choć może się to wydać niesłychane, to podobno „MC II" ma działać jeszcze szybciej i płynniej od swego poprzednika. Sam



RO MACHINES



Wyścigi samochodowe to nie tylko skomplikowane symulatory bolidów Formuły I. Prostsze gry wyścigowe również mają wielu zwolenników, którzy nie tylko chcą się poczuć asami kierownicy, ale również nieco się rozerwać. W 1991 roku firma Codemasters wprowadziła na rynek właśnie taką grę – „MICRO MACHINES", która prezentowała wyścigi samochodów prowadzone po bardzo skomplikowanych trasach, ale widzianych z góry. Zdobyła ona dużą popularność na wielu platformach sprzętowych, a dziś, gdy możliwości komputerów znacznie się poprawiły, Codemasters postanowiła powtórzyć ten sukces realizując „MICRO MACHINES 2". Grafika została tu trochę poprawiona, znacznie płynniej prezentuje się animacja, a poza tym program został uzupełniony o edytor tras wyścigowych oraz edytor pojazdów. Choć gra jest w stanie dostarczyć wiele rozrywki nawet samotnemu graczowi, to najlepsza zabawa jest wtedy, gdy gra w nią równolegle kilka osób (nawet do 16!)





EFIELD 2

ku realizacji gry, przygotowywana jest ona z myślą o podboju zachodniego rynku. Przy okazji skorzystają również polscy gracze! Więcej informacji zamieścimy w piśmie „Wydanie Specjalne Computer Studio" – AMIGA – a teraz zdradzimy tylko, że w trakcie gry, możesz wybrać dowolny styl walki: strzelanie, minowanie, ogłuszanie, zamykanie przeciwnika w ciasnym pomieszczeniu, itp.

★ AMIGA 500/1200, CD32

wygląd grafiki i zasady działania nie ulegają większym modyfikacjom, ale pojawią się takie atrakcje, jak loty nocne czy loty podziemnymi korytarzami. Pojawią się również zupełnie nowi, jeszcze potężniejsi wrogowie, a także nowe wspaniałe zaklęcia i kilka dodatkowych funkcji. Gra zapowiada się więc wspaniale i z góry można przyjąć, że stanie się kolejnym przebojem firmy BULLFROG.

★ PC

ALIENS

Użytkownicy Jaguara słusznie szczycą się grą „ALIEN VS PREDATOR" opierającą się na wątkach z serii filmów „Aliens". W najbliższym czasie, dzięki programistom z Cryo, posiadaczy pecetów nie będzie już skręcać zazdrość. Jeszcze w tym roku ma się bowiem pojawić gra „ALIENS", która scenariuszowo bazuje na serii komiksów wydawanych przez Dark Horse, a graficznie na wizerunkach Obcych z filmów „Aliens". Dzięki temu, w odróżnieniu od wszystkich poprzednich gier o tej tematyce, gracze nie będą tu ograniczeni do odtwarzania scen z filmu. Tym razem czteroosobowa załoga wojennego statku kosmicznego nieostrożnie ląduje na planecie zamieszkałej przez straszliwy gatunek Obcych drapieżców. Na szczęście załoga nie jest całkiem bezbronna (ostatecznie to okręt wojenny) lecz dysponuje specjalnymi bojowymi kombinezonami, wyposażonymi w wiele rodzajów broni. Mroczna atmosfera, efekty dźwiękowe i wspaniała grafika potęgują nastrój grozy. To naprawdę może być hit roku!



PRISONER OF ICE

Firma INFOGRAMES znana z takich przebojów, jak „NORTH & SOUTH", „SHADOW OF THE COMET" czy serii „ALONE IN THE DARK", tym razem postanowiła zadziwić graczy graficzną grą przygodową z interfejsem typu „wskaż i kliknij" (Point-and-click).

Akcja gry toczy się w przededniu wybuchu II Wojny Światowej, a więc w całkowicie realnym okresie najnowszej historii. Tylko sama fabuła niewiele ma wspólnego z realizmem – to czysty horror, ale za to oparty na najlepszych klasycznych wzorach. Podstawą scenariusza gry jest bowiem powieść Howarda Phillipsa Lovecrafta – „Mountains Of Madness". Tym, którzy zetknęli się z twórczością Lovecrafta, nie trzeba bliżej wyjaśniać specyfiki jego spojrzenia na świat. Ale zdaję sobie sprawę, że w Polsce, nawet wśród fanów science-fiction (do tego nurtu można z grubsza przyporządkować twórczość Lovecrafta) niewielu miało okazję przeczytać jakiś utwór tego „ojca współczesnego horroru". U nas w kraju wydano dotychczas dwie czy trzy jego powieści, z których najbardziej znaną jest „Zew Cthulu". W swych powieściach stworzył wizję odwiecznego Zła – potężnych i mrocznych bogów tak starodawnych, że już starożytni





Egipcjanie zdążyli o nich zapomnieć. Ale te moce ciągle czuwają i są gotowe zaatakować nasz współczesny świat, gdy tylko jakiś przypadek je wyzwoli. I właśnie w takich realiach toczy się akcja „PRISONER OF ICE".

Gracz przyjmuje tu rolę młodego oficera wywiadu USA, przydzielonego jako obserwator na brytyjski okręt podwodny. Z tajnej hitlerowskiej bazy na Antarktydzie załoga okrętu porywa szalonego naukowca i dwie tajemnicze paczki. Naukowiec wyrywa się i krzyczy, bo w paczkach znajdują się dwa tajemnicze potwory, które będą uśpione tylko do momentu rozmrożenia. Gdy okręt odpływa od miejsca porwania, zostaje zaatakowany i jego dowódca ginie. W tym momencie gracz przejmuje dowodzenie...

Dalszych szczegółów nie będziemy jeszcze zdradzać, dodamy tylko, że w serii najdziwniejszych przygód, gracz trafiać będzie i do Nowej Anglii, i do Buenos Aires, i na Falklandy, a nawet nad jezioro Titicaca. Fabuła gry jest wielce interesująca, grafika ładna i wysokiej jakości, a sterowanie wyjątkowo proste. Gra ma jednak pewną zasadniczą wadę. Wszelkie zagadki są dosyć proste do rozwiązania przy całkowitym braku rozwiązań alternatywnych lub „ślepych uliczek". Ale wszystko to jest proste tylko wtedy, gdy dysponujemy morzem cierpliwości lub wyjątkowym szczęściem. Bo podpowiedzi serwowane przez program są bardzo ubogie, a do rozwiązania niektórych problemów potrzebne bywają przedmioty, które są obecne na którymś z sąsiednich ekranów, a których obecność jest łatwa do przeoczenia (bo mają na przykład wielkość pięciu pikseli i nic nie su-

Najnowsza premiera firmy US GOLD nosi tytuł „BURIED IN TIME" jest od dawna oczekiwaną kontynuacją gry „JOURNEYMAN PROJECT". Jest to gra przygodowa posługująca się trójwymiarową grafiką o realiźmie zbliżonym do fotografii. Jak łatwo się domyślić z tytułu (Pogrzebany w Czasie), gra porusza tematykę podróży w Czasie. Gracz podczas swej podróży temporalnej trafił przypadkiem do historii alternatywnej i teraz miota się w te i we wte po całym czasie, aby odnaleźć swój rzeczywisty świat. Struktura gry jest nielinearna i trafiamy np. do średniowiecznej Francji, by przenieść się w odległą przyszłość naszej cywilizacji, a potem znowu wrócić do epoki Renesansu. W stosunku do pierwowzoru znacznie poprawiono szybkość działania i odświeżania grafiki. Gra z pewnością zainteresuje wszystkich miłośników przygodówek, a także tych, którzy interesują się historią (i podróżami w czasie).

Graficznie gra prezentuje się naprawdę dobrze, choć akcję obserwujemy przez specjalne okno, które zajmuje tylko część



BURIED IN TIME



ekranu. Animacja jest bardzo płynna, więc potrzebny jest szybki CD–ROM, bo w przeciwnym wypadku trzeba gierkę przegrać na twardy dysk. Zabawa zapowiada się świetnie, więc trzeba uzbroić się w cierpliwość i czekać. Gra najprawdopodobniej ukaże się pod koniec września staraniem firmy MIRAGE SOFTWARE.

Przewidziana jest tylko wersja na PC CD–ROM.

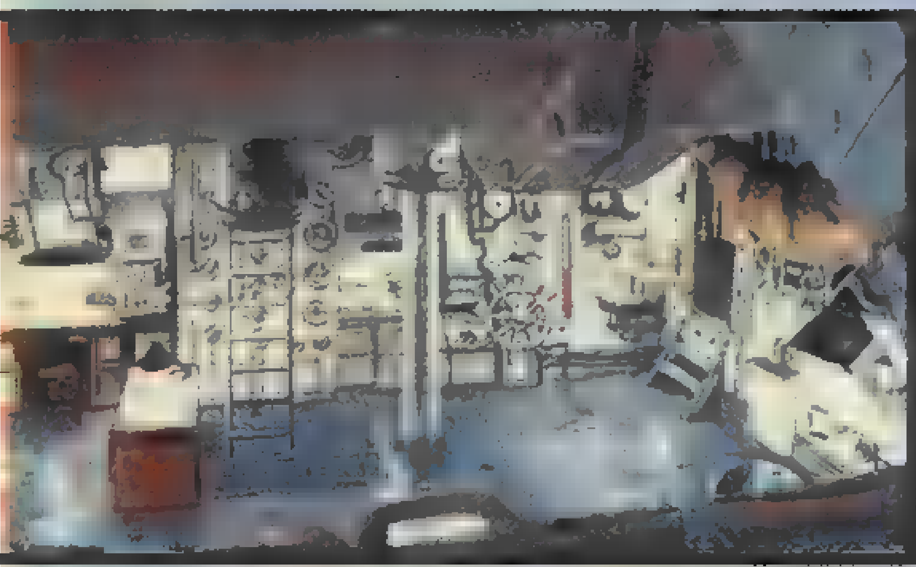
■ LSK





geruje nam ich istnienia). Radzimy więc szczegółowo „przemiatać" kursorem każdy kolejny ekran, by móc śledzić rozwój akcji, bez stawania co krok przed kolejnymi „nierozwiązywalnymi" problemami. Arcyciekawym pomysłem jest np. konieczność wskazania pewnego miejsca na mapie, ale nie palcem, a... igłą, która leży sobie gdzieś w innej lokacji i znaleźć ją jest tak samo trudno, jak przysłowiową igłę w stogu siana. Jeśli ktoś lubi takie jajcarskie pomysły, to „PRISONER OF ICE" jest po prostu stworzona dla niego! Gra niebawem powinna trafić do sprzedaży dzięki firmie MIRAGE SOFTWARE, ale przewidziana jest tylko wersja na PC CD-ROM. Ostatecznie padł pomysł, aby zrealizować ją w polskiej wersji językowej, ■ szkoda.

■ LSK



PICTURE PERFECT GOLF

Symulatory gry w golfa, to jedne z najpopularniejszych symulatorów sportowych. Co rusz do sprzedaży trafia [illegible] kilka tego typu pozycji, z których każda jest [illegible] się.. Nowy „PICTURE PERFECT GOLF", stworzony przez przez zespół LYRIQ, a wydany przez EMPIRE jest również określany jako NAJ. Przyjrzyjmy mu się więc bliżej.

Na ekranie pojawia się masa zdigitalizowanych fotografii autentycznych pól golfowych, a poza tym gracz może zapoznać się ze szczegółowymi mapami tych pól. Nie jest to żadna nowość, bo dziś wiele symulatorów golfa posługuje się digitalizowanymi zdjęciami i mapami autentycznych pól golfowych. Tym, co zdecydowanie wyróżnia „PICTURE PERFECT GOLF" z tłumu podobnych programów, jest to, że na pierwszym planie brak tu sylwetki zawodnika. Wszystkie znane mi golfy posługują się taką sylwetką (czasami są to nawet digitalizowane fotografie zawodników golfa) dla dodania realizmu grze – po wybraniu siły i kierunku uderzenia oraz ewentualnego podkręcenia, gracz widzi, jak postać zawodnika wykonuje zaplanowane uderzenie. Programiści z LYRIQ uznali jednak, że usunięcie tej sylwetki znacznie poprawi realizm gry – teraz gracz może mieć złudzenie, że to on sam uderza piłkę.

Celem twórców „PICTURE PERFECT GOLF" było bowiem stworzenie emulacji istniejących na Zachodzie symulatorów golfa, gdzie gracze płacą grube pieniądze za możliwość [illegible] specjalnym, emulującym [illegible] w [illegible], na którego ekranach wyświetlane są zdjęcia z pól golfowych. Podobno

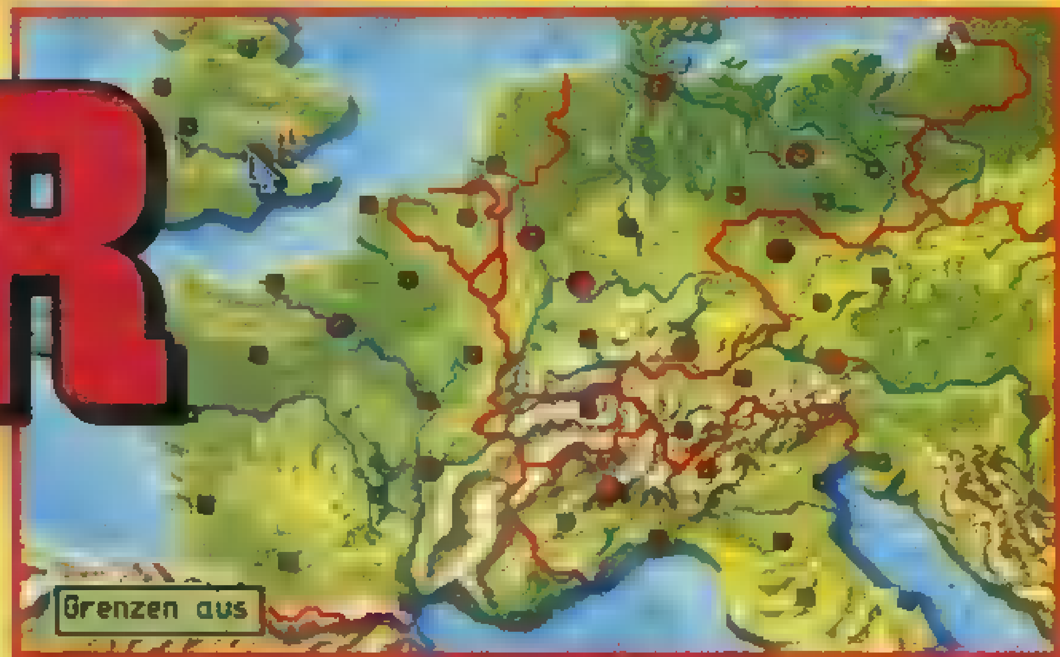


wersja „PICTURE PERFECT GOLF" przewiduje skorzystanie z takiego kija, jako urządzenia sterującego, ale od razu trzeba dodać, że urządzenie to jest niezwykle kosztowne i nie bardzo wiadomo gdzie można je kupić. Wierzę, że posiadaczom takiego kija gra może dostarczyć niezwykłych wrażeń i złudzenia prawdziwości. Jednak przy stosowaniu tradycyjnych sterowników (myszy, klawiatury) pozostaje nam jedynie podziwianie fotograficznej jakości krajobrazów i [illegible] rozgrywka w typowego komputerowego golfa. Ogólnie gra bardzo dobrze prezentuje się w konkurencji innych programów tego typu, ale niczym szczególnym (poza brakiem sylwetki zawodnika) nas nie zaskakuje.

Zaraz po wakacjach „PICTURE PERFECT GOLF" na PC CD-ROM powinien trafić na zielone półki staraniem firmy MARKSOFT.

■ LSK

OLDTIMER



Miłośnicy starych samochodów, a z pewnością jest ich wielu, ucieszą się na wieść, że w końcu ktoś się nimi zainteresował. Incjatywa, jak można się było spodziewać, wyszła z kraju gdzie najbardziej rozwijane i kultywowane są tradycje automobilowe oraz gdzie przemysł samochodowy jest wysoce rozwinięty. Oczywiście chodzi mi o Niemcy. Firma MAX Design zadała sobie wiele trudu, by stworzyć grę „OLDTIMER". Dzięki temu otrzymujemy jednak produkt wysokiej klasy.

Zacznijmy od opakowania. Gdy je otworzymy, naszym oczom ukaże się, prócz podkładki pod myszkę, instrukcja, której większość zajmuje ilustrowana historia samochodów. Czytając ją dowiadujemy się, że w grze wcielamy się w młodego fabrykanta automobili, który przed końcem swych dni ma osiągnąć tytuł najlepszego producenta tych machin na świecie. Startujemy będąc szefem w minimalnie rozbudowanych zakładach, położonych w wybranym kraju Europy, którego obywatelstwo zdecydujemy się przyjąć na początku. W tym momencie będziemy posiadali pewna kwotę, potrzebną do rozbudowy fabryki i rozpoczęcia jakiejkolwiek produkcji. Od tego dzieli nas jednak dość długa i skomplikowana droga.



Najpierw trzeba wybudować odpowiednie hale, fabryki i pracownie, gdzie będą wynajdywane nowe podzespoły do samochodów i będą budowane prototypy produkowanych automobili. Najważniejsze w tym wszystkim jest jednak pilnowanie przychodów i rozchodów czyli odpowiednio prowadzona księgowość. Będziemy mogli sprawować nad tym nadzór wchodząc do budynku zarządcy. Tam, jeżeli dysponujemy wersja CD-ROM-ową, będzie nam dane obejrzeć ilustrowaną encyklopedię automobili. Większość przedstawionych w niej modeli była robiona, renderowana i animowana w „3D Studio".



Gdy w końcu zbankrutujesz, a zdarzy Ci się to na pewno, to będziesz mógł skończyć rozgrywkę zaglądając do szuflady z rewolwerem. No cóż, dawniej taka była moda na rozwiązywanie problemów. Nie należy jednak od razu sięgać po tak drastyczne rozwiązania.

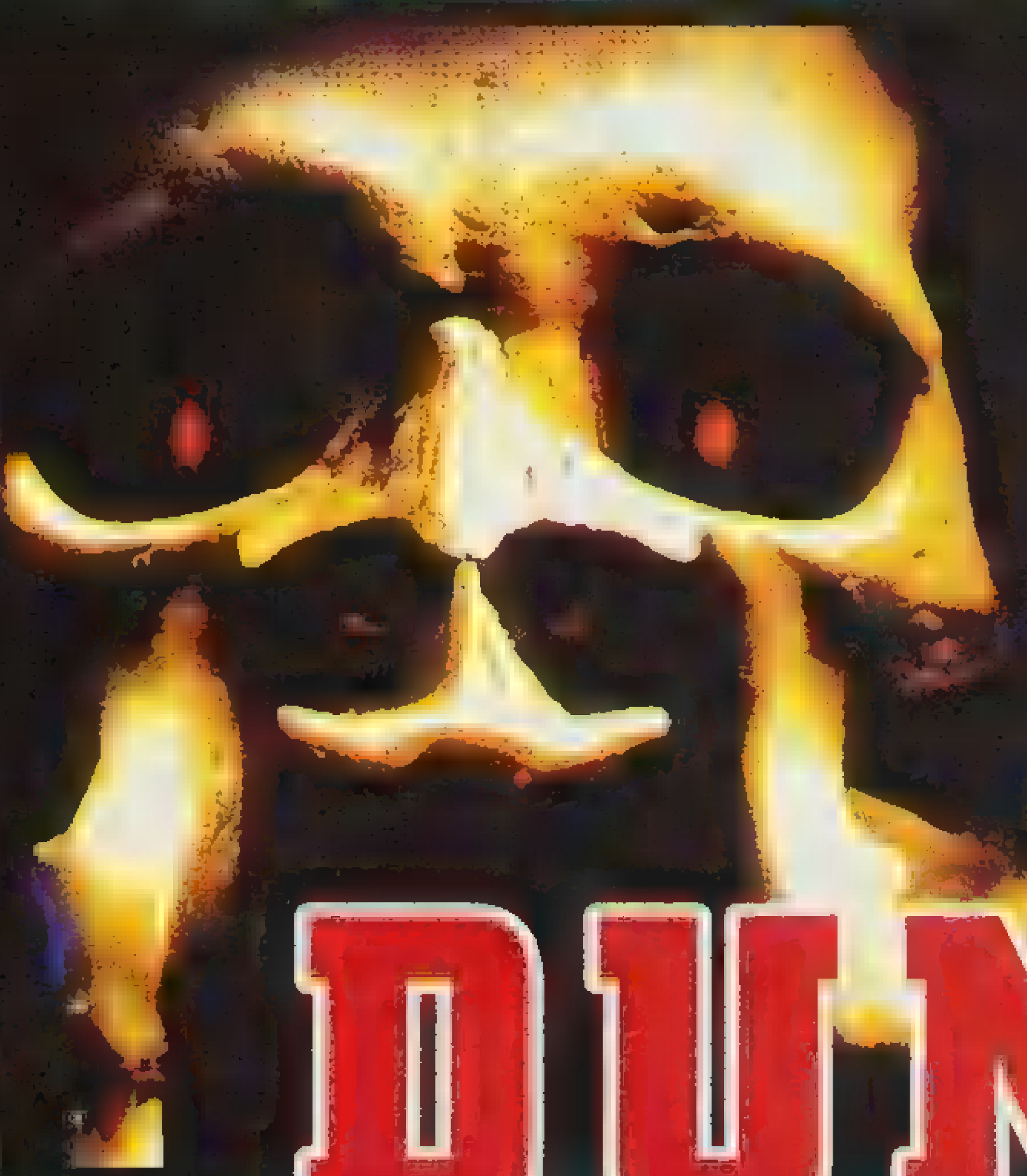
Na rozruch proponuję zbudowanie fabryki i ośrodka badawczego. Podczas trwania robót należy zebrać oferty sprzedawanych części samochodowych i zamówić potrzebne (wypadałoby, aby podwozie na silnik dwucylindrowy, nie było kupowane do silnika jednocylindrowego – podobnie sprawa ma się z nadwoziem). Następnie, z posiadanych na składzie części, należy zbudować prototyp i wykonać nim jazdę próbną. Potem wystarczy już tylko przystosować fabrykę do wytwarzania samochodów i przeprowadzić rekrutację pracowników. To jednak nie wszystko. Musimy jeszcze odpowiednio rozreklamować nasz produkt, przeznaczając na ten cel odpowiednią ilość gotówki. Gdy to wszystko będziemy mieli już za sobą, wystarczy tylko czekać na zamówienia i rozwijać produkcję. Przyszłością będą fabryki przeznaczone do produkcji własnych podzespołów oraz stacje przeładunkowe do komunikacji ze swoimi przedstawicielstwami w kraju i za granicą.



Całość wygląda naprawdę nieźle, a bardzo dobra oprawa dźwiękowa i graficzna niewątpliwie wpływa na ogólną ocenę. Gdy dodamy do tego jeszcze ciekawy pomysł, realizm i wartką akcję, to otrzymamy program, przy którym można spędzić godziny.

Niestety wersja na PC, którą testowaliśmy, nie doczekała się jeszcze w Polsce na oficjalną premierę i tak naprawdę nie bardzo wiadomo kiedy, to nastąpi. W przypadku Amigi sytuacja wygląda tak, że sami zainteresowani wzięli sprawę we własne ręce i podobno „OLDTIMER" znajduje się już w obiegu – oczywiście w tym wypadku o licencję, dystrybutora i adresy sklepów nie ma co pytać – reszta jest tylko milczeniem...

■ Mario



DUNGEON MASTER

W 1987 roku amerykańska firma FTL wydała grę zatytułowaną „DUNGEON MASTER". Dzisiaj to już gra kultowa. Z rozrzewnieniem wspominają ją pionierzy komputerowych przygodówek, którzy wówczas, zafascynowani możliwościami komputerów 16-bitowych, przemierzali mroczne korytarze podziemnego świata.

„DUNGEON MASTER" zapoczątkował gatunek gier zwanych RPG (Role Playing Game), choć nie do końca odzwierciedlał kanony tego gatunku. Rok później powstał „CHAOS STRIKES BACK", wspaniała kontynuacja tej gry. Obie opierały się na tym samym systemie sterowania, prezentowały podobny typ grafiki, i obie odniosły sukces. Do dzisiaj powstało około stu gier tego typu. Do każdej wnoszono coś nowego, a szybki rozwój sprzętowy pozwolił na znaczną poprawę grafiki w nowo powstałych grach. Teraz po wielu, wielu latach legenda, tj. „DUNGEON MASTER" powraca. Bardzo byłem ciekawy, jak będzie wyglądała ta nowa gra oznaczona cyferką 2. Powiem szczerze, że pierwsze wrażenie nie było zachęcające. Grafika wydaje się być żywcem przeniesiona z pierwszej części gry i choć widać wyraźną poprawę, to byłem wręcz rozczarowany. Jednak ciekawość i niezatarte wspomnienia wielu miłych chwil spędzonych przy dwóch pierwszych grach z tego cyklu, zmusiły mnie do baczniejszego przyjrzenia się tej najnowszej produkcji. Po dłuższej chwili przyzwyczaiłem się do grafiki i zacząłem odkrywać w grze coraz więcej pozytywnych cech. Okazuje się, że ta gra ma w sobie wszystko, co tylko można mieć. Świat przedstawiony w niej, żyje własnym życiem. Animacja potworów stoi na wysokim poziomie. Grafika jest płynna, a efekty dźwiękowe również są nienaganne. W grze już po raz trzeci wkraczamy w krainę Fantazji i Chaosu. Tym razem naszym celem jest olbrzymi zamek zwany Skullkeep. Siły Chaosu znowu opanowały krainę. Obrzydliwy i zły czarownik uwięził w podziemiu wszystkich śmiałków, próbujących z nim walczyć. Jednym z nich jesteś Ty. Po odkryciu miejsca, w którym ukryci są wszyscy mistrzowie, postanowiono zorganizować ekspedycję. Ty nazywasz się Thoram i masz za zadanie uwolnić trzech mistrzów, aby skompletować drużynę i jeszcze raz spróbować ocalić świat przed złem. Każdy bohater (również Thoram) charakteryzuje się kilkoma cechami:

HEALTH czyli wytrzymałość – stanowi odporność postaci na ciosy i czary rzucane przez zwierzęta i czarodziei.

STAMINA to poziom zmęczenia bohatera – spada wraz z szybkim chodzeniem, zadawaniem ciosów i rzucaniem przedmiotami.

MANA wyraża ilość punktów magii bohatera – używa jej wraz z rzucaniem czarów. Oprócz tego są jeszcze inne cechy, uaktywniane po kliknięciu na „oko":

– siła – określa siłę bohatera;

– sprawność – określa poziom sprawności postaci;

– mądrość – stopień inteligencji;

– wytrzymałość – odporność na ciosy;



– antymagia – odporność na magię;

– antyogień – odporność na ogień;

Każdy bohater może być szkolony w czterech profesjach:

1. FIGHTER (wojownik): Wojownicy posiadają umiejętność posługiwania się ciężką bronią, czyli mieczami i toporami. Charakteryzują się dużą siłą fizyczną i wytrzymałością. Wojownicy potrafią zadawać groźniejsze ciosy bronią od np. magów. W drużynie powinno być ich dwóch, aby stali na czele grupy. Wojownicy szkolą się poprzez częstą walkę bronią miotającą.

2. WIZARD (czarodziej): Jest to postać posługująca się w walce siłą magiczną. Charakteryzuje ich szybki przyrost MANY. Czarodziei powinno być w grupie dwóch z tyłu drużyny.

3. PRIEST (kapłan): Kapłan to mistrz sztuk piekielnych, który może używać swych zdolności do tworzenia leków. W drużynie warto podszkolić w tej dziedzinie jedną postać. Kapłana trenujemy poprzez długotrwałe czarowanie napojów leczących.

4. NINJA (ninja): Ninja w walce używają broni lekkiej (zbędnie rąk i nóg). Szkolimy ninje poprzez rzucanie przedmiotami i walkę wręcz.

Każda z tych profesji może osiągnąć różny poziom zaawansowania. Postacie posiadają duży inwentarz – 16 miejsc w plecaku, 2 w rękach, w pasie 8. Do każdej ręki możemy włożyć dowolny przedmiot (broń lub magiczny przedmiot). W lewej części ekranu głównego znajduje się ekranik z ustawieniem drużyny. Pod nim i nad nim są ikony akcji, dzięki którym możemy wykonywać czynności przy użyciu przedmiotów umieszczonych w rękach np. zadać ciosy bronią. Górny pasek to cztery postacie, wybrane przez nas na początku gry. Trzy paski to: HEALTH, STAMINA i MANA. Wykrzykniki przy rysunku ustawienia postaci to ikonki czarowania. Po kliknięciu na nich, wybieramy znaki i klikamy na całym powstałym wyrazie. Znak zapytania informuje o tym, że takiego czaru nie ma. Wykrzyknik to znak, że postać jest za „słaba", aby taki czar rzucić. Istnieje także możliwość przesuwania przedmiotów (również stołów i krzeseł), odsłaniania firanek w oknach i kupowania przedmiotów u sklepikarzy w leśnych podziemiach. Po znalezieniu klucza w jednej z fontann, wchodzimy do zamku i...

Na to przyjdzie czas przy okazji zamieszczenia pełnego rozwiązania gry, co powinno nastąpić niebawem.

■ Piotr Paczuski

STRIP-POKER PRO



Dziś doprawdy trudno uwierzyć, że w okresie panowania komputerków 8-bitowych, gry o tematyce erotycznej, były aż tak popularne. A przecież jakość „zdjęć" była wręcz żałosna, bo zarówno paleta kolorów, jak i pamięć ówczesnych „spektrusiów" i „atarynek", były wręcz śladowe w stosunku do tego, co oferują współczesne maszyny. Jednak wraz ze wzrostem popularności CD-ROM-ów, które stwarzają wręcz wymarzone możliwości dla programów tego typu (i nie tylko), paradoksalnie o grach „rozbieranych", jakby zapomniano. Dopiero teraz, po tak długim okresie „uśpienia", na rynek wkracza odświeżony „STRIP-POKER PRO". Jak przystało na program „nowych czasów", nie musimy katować wzroku oglądaniem koszmarnie pikselowatych panienek, a mamy tu do czynienia z bardzo dobrze digitalizowanymi postaciami, a nawet całymi, animowanymi sekwencjami. Reszta, to standardowa rozgrywka w pokerka (od siódemek) – stawka, wymiana kart, sprawdzenie i... ktoś zdejmuje część garderoby.



Przystępując do gry, wybierasz spośród wesołej gromadki partnerkę lub... partnera, z którym zasiądziesz do stolika. Podczas trwania rozgrywki grafika to nieruchome, digitalizowane zdjęcia, wyświetlane na całej powierzchni ekranu. Dopiero w przypadku przegranej partnera następują animowane przerywniki, ukazujące efektowny taniec w trakcie którego nasz przeciwnik pozbywa się części garderoby. Oczywiście w przypadku naszej przegranej, komputer wyświetla nam odpowiednie polecenie (w formie graficznej), co mamy zdjąć, żeby było sprawiedliwie.

Cały program jest nienagannie zrealizowany pod względem graficznym i dźwiękowym i prezentuje się naprawdę dobrze. O samej rozgrywce w pokerka nie mogę się wypowiadać, bo jednego może to rajcować, innego zaś nudzić. Jednak trudno będzie znaleźć normalnego faceta, któremu gra z tyloma atrakcyjnymi dziewczynami, które można bezkarnie rozebrać, mogłaby się nie spodobać!



„STRIP-POKER PRO" w wersji PC CD-ROM powinna niedługo trafić do sprzedaży dzięki firmie MIRAGE SOFTWARE z Warszawy.

■ MS







dystrybucja: **CD-PROJEKT**
TEL. (0-22) 25-07-03

cena: **TEL.**

wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

QQP '95

80%

STRATEGIA

PERFECT GENERAL II

Słońce powoli chowało się za horyzontem. Na polu bitwy pozostały tylko wraki czołgów. Zewsząd unosił się gryzący dym. Tylko kilka rosyjskich jednostek zdołało przeżyć ten pogrom. Dookoła porozrzucane były metalowe odłamki pocisków. Żołnierze amerykańscy brali ostatnich jeńców. Większość ocalałych nie była zdolnych do dalszej walki. Sam z trudem przeżyłem tę masakrę. Teraz musiałem sporządzić krótki raport dla mego dowódcy.



Ponad rok temu mieliśmy okazję przedstawić Wam program „PERFECT GENERAL", a teraz, dzięki firmom QQP i American Laser Games ukazała się druga część tej gry. Tym, którzy nie znają części pierwszej, trzeba przypomnieć, że jest to stosunkowo prosta strategiczna gra wojenna, zawierająca scenariusze autentycznych bitew i kampanii (głównie z okresu II Wojny) oraz kilka scenariuszy z batalii, których nie było, ale które mogłyby się odbyć, gdyby historia potoczyła się nieco odmiennie.

Tak jak w poprzedniej części, w grze może brać udział maksymalnie dwóch graczy. Do dyspozycji mamy 16 różnych jednostek, czyli o 5 więcej niż w oryginalnym „PERFECT GENERALU". Są to:

A. karabiny maszynowe (Machine Guns) – dobre do obsadzania miast jako obrona przeciwlotnicza, bardzo powolne w ruchu; mogą być transportowane przez wszystkie jednostki mobilne, oprócz artylerii (Mobile Artillery); potrafią oddać jeden strzał podczas jednej fazy; koszt produkcji = 3; mobilność = 1

B. wóz opancerzony uzbrojony w karabin maszynowy (Armored Car with Machine Gun) – pojazd gąsiennicowy lub kołowy, dobry jako oddział zwiadowczy. Ma moc strzału taką jak karabiny maszynowe (Machine Guns), dużą mobilność i małą siłę obronną; koszt produkcji = 6; mobilność = 11

C. czołg słoń (Elephant Tank) – ogromny i potężny, lecz powolny; bardzo dobry do frontalnych ataków; może zestrzelić wrogie maszyny lotnicze; jest odporny na odłamki pocisków artyleryjskich; koszt produkcji = 15; mobilność = 3

D. samolot (Airplane) – jedna z najlepszych jednostek, nigdy nie chybia; może niszczyć mosty; zasięg strzału sięga dwóch hexów; jest łatwym celem, jeśli stoi na lotnisku; koszt produkcji = 15

E. fortyfikacje (Forts) – forty poprawiają obronność oddziału, który z nich korzysta; jednostka znajdująca się w środku jest mniej podatna na trafienia, a odłamki z pocisków nic jej nie robią; forty nie mogą zostać zniszczone ogniem artyleryjskim; koszt produkcji = 2



Szczegóły o pozostałych jednostkach zamieściliśmy w opisie gry „PERFECT GENERAL", który znajdziecie w „Computer Studio Wydanie Specjalne 3/94".



Patrząc od strony technicznej, autorzy nie wysilili się zbytnio. Praktycznie grafika w ogóle nie została zmieniona, tylko podwyższono jej rozdzielczość i dodano krótkie intro. Wyraźną zaletą jest dźwięk, który towarzyszy nam podczas zabawy. Po przejściu kilku scenariuszy wyraźnie odczułem poprawę inteligencji komputera – teraz już nie daje się on tak łatwo wrabiać. Największą wadą pozostaje długi czas „myślenia" komputera, a „zastanawia" się on w każdej turze. Im dłużej grałem, tym dłużej musiałem czekać, a zarazem coraz bardziej się denerwowałem. Po kilkugodzinnej zabawie zauważyłem, że niechcący połamałem klawisze od myszki. Po kilku dniach gry w „PERFECT GENERAL 2" klawiaturę też rozwaliłem. Zdecydowanie nie jest to gra, którą mógłbym polecić z czystym sumieniem ludziom niecierpliwym, takim jak ja – szkody myszki, szkoda klawiatury.

Sumując „PERFECT GENERAL 2" jest smakowitym kąskiem dla wytrawnych strategów, którzy mają dużo cierpliwości i kilka skrzynek piwa w lodówce. Największą uciechą jest liczba dodanych misji. Gra liczy aż 98 nowych scenariuszy oraz 4 kampanie (Battle Of Bulge, Desert Fox, Eclipse Of The Rising Sun, The Kursk Campaign). Sądzę, że wielu śmiertelników poświęci jej trochę swojego cennego czasu. Życzę więc Wam połamania klawiatury, bo gra choć prosta, to jednak straszliwie wciąga i trudno się od niej oderwać.

Z posiadanych informacji wnioskuję, że obecnie dostępna jest tylko wersja na PC CD-ROM. Na razie nie słychać nic o wersji dyskietkowej, ani o implementacji na Amigę.

■ **COVAL**







Witajcie w realiach nowej produkcji firmy DOMARK – „THE ORION CONSPIRACY". Witajcie w świecie przyszłości, zdominowanym przez potężne korporacje intergalaktyczne, które swymi zasobami, flotą i armią daleko wyprzedzają jakiekolwiek państwo.



THE ORIO
CONSPIRA

W tym świecie lojalność dla korporacji jest wszystkim, zwłaszcza po zakończeniu wojny prowadzonej przez największe z nich – Kobayashi i Mogami-Hudson. Akcja „ORIONA" rozgrywa się na stacji Cerberus, położonej na skraju czarnej dziury Devil's Gate, gdzie dwie korporacje prowadzą swoje badania. Niedawno zginął tu syn naszego bohatera – Devlina McCormacka, który przyleciał właśnie na jego pogrzeb. Po krótkiej ceremonii Devlin udaje się do pokoju, gdzie otrzymuje tajemniczy list zawiadamiający go o tym, że jego syn tak naprawdę nie zginął w wypadku, lecz został zamordowany. Od tej pory zaczyna się pełne wrażeń i niebezpieczeństw śledztwo...

Trudno powiedzieć o tej grze cokolwiek złego. Zarówno efekty wizualne, jak i foniczne przedstawiają się rewelacyjnie, a interfejs użytkownika zadziwia swą prostotą, co czyni grę niezwykle łatwą w obsłudze. Klikając myszką na danym obiekcie mamy po prostu listę dostępnych opcji, co jest w istocie bardzo wygodne. Gra zadziwia również swoją fabułą, którą autorzy bardzo starannie opracowali. Jak przystało na dobry kryminał, program obfituje w wiele zagadek, poszlak i tropów, które cały czas zagłębiają nas w samo serce tajemnicy. Komuś może się nie spodobać ponura atmosfera panująca w bazie Cerberus. Ale moim zdaniem te mroczne i puste korytarze tylko potęgują tajemniczy klimat i grozę, wytwarzaną przez coraz to nowe sytuacje. Warto też wspomnieć o tym, że każda z występujących postaci ma zupełnie inny charakter, dzięki czemu gra nie jest monotonna i nie nudzi. Bardzo wiele stracą osoby nie posiadające karty dźwiękowej, gdyż wszystkie dialogi są „mówione". „ORION CONSPIRACY" jest przygodówką, przeznaczoną głównie dla starszych odbiorców. Chociaż przekleństwa ocenzurowano w syntezie mowy, to pojawiają się one w podtekstach, a ponadto występują krwawe sceny, takie jak rozczłonkowanie (tylko bez skojarzeń) człowieka, wypruwanie bebechów itp. Ta na pozór kiepska pod względem akcji gra wciąga do tego stopnia, że naprawdę trudno oderwać się od monitora. Żeby nie psuć Wam zabawy, wcale nie zachęcam do przechodzenia gry z poniższym opisem, ale niektórym rozwikłanie tej zagadki może sprawić trudność i dlatego pomogę im odkryć tajemnicę śmierci Dannego McCormacka.

PIERWSZY TROP

Na pogrzebie zrobiło mi się trochę słabo, więc postanowiłem ochłonąć z emocji w swoim pokoju. Ku mojemu zdziwieniu ktoś podłożył pod drzwi kartkę, której treść wstrząsnęła mną bardziej niż cała ta ceremonia. „Panie McCormack, pański syn nie zginął w wypadku" podpisane „od przyjaciela". Przysięgam, że jeśli to było morderstwo, to zabiję tego, kto to zrobił. Wyjrzałem na korytarz. Nie było tam nikogo. Ciszę przerwały kroki porucznik LaPaz. Wypytałem ją o wszystko i poprosiłem, by pozwoliła mi zatrzymać osobiste rzeczy Dannego. Niestety najpierw musiała zbadać je komisja z Kobayashi. Postanowiłem rozejrzeć się po stacji. Na drugim poziomie spotkałem Ginę Brooks – pilota wahadłowca. Nazwała mnie starym rupieciem, więc postanowiłem pokazać jej, że mam jeszcze krzepę i potrafię co nieco. Umówiłem się z nią na mecz w kosza na sali gimnastycznej. Tymczasem poszedłem jednak do ogrodu. Z kapciory wyciągnąłem obcęgi i udałem się do generatorów mocy. Po rozmowie z Meyerem zabrałem stąd klucz i gaśnicę. Następnie skierowałem się do centrum dowodzenia. Poprosiłem kapitana, by pozwolił mi zostać w bazie jeszcze tydzień, dzięki czemu może mógłbym wyjaśnić okoliczności śmierci syna. Uparty z niego drań, więc będę musiał poradzić sobie sam. Postanowiłem, że unieruchomię wahadłowiec przez co i tak będę musiał tu zostać. Jak jednak dostać się do windy 'D'?





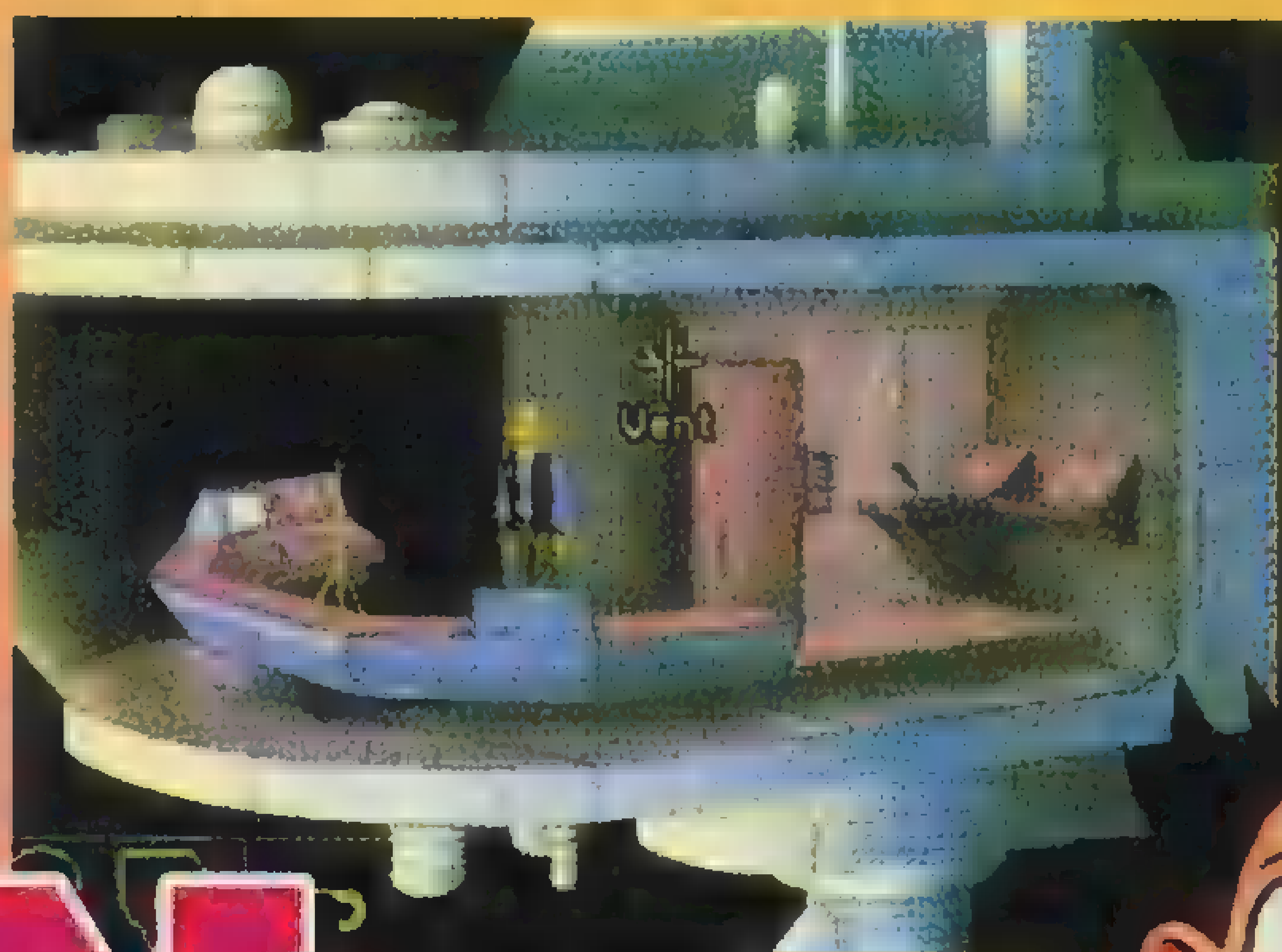
Nagle przypomniałem sobie o meczu z Brooks. Szybkim krokiem udałem się na pierwszy poziom. „Herod-baba" czekała już na mnie, ćwicząc rzuty do kosza. Poszedłem na siłownię, gdzie zauważyłem, że środkowa szafka jest nie domknięta. Przeszukanie jej zaowocowało znalezieniem przepustki do windy 'D' oraz karty do konsoli nawigacyjnej wahadłowca. Wychodząc zahaczyłem jeszcze o bar, gdzie porozmawiałem z Chandrą i strażnikami. Przepustka pozwoliła mi na zjechanie drugą windą na poziom trzeci.

Idąc cały czas w lewo dotarłem do statku. Z pomocą karty udało mi się skasować zapis komputera nawigacyjnego, co w efekcie unieruchomiło pojazd na następny tydzień. Teraz przejechałem się na poziom czwarty. Ze ściany zdjąłem wiszącą spawarkę oraz inwentarz towarowy. Po zaznajomieniu się z jego treścią udałem się w prawo. Ominąłem szczurzą dziurę i doszedłem do miejsca, w którym prowadzono jakieś wykopaliska. Podniosłem młotek, a w drodze powrotnej zabrałem też lampę, która posłużyła mi do odstraszenie szczura od nory. Do złapania zwierza przydała się gaśnica. Bogatszy o worek zarazków wjechałem windą na drugi poziom. Tu wstąpiłem na moment do laboratorium, w którym pracował Danny. Rozmowa z Bernard dała mi znów do myślenia. Poprosiłem ją o odtworzenie zapisu ze Scouta, którym leciał mój syn. Okazało się, że pojazd wybuchł z siłą trzech megawatów, zanim pochłonęła go czarna dziura. Ekspertem od energii na Cerberusie był Meyer. Gdy zapytałem, co może mieć taką moc, odparł, że jedyna znana mu broń o takiej sile, to ładunki wstrząsowe. Wróciłem do laboratorium z nadzieją, że tam dowiem się czegoś więcej. Nikt jednak nie chciał nic powiedzieć. Nikt prócz Rowlanda, który obiecał wyjawić mi tajemnicę w zamian za przysługę.

Musiałem przynieść mu szarlotkę. Chandry nie było w barze, ale za to zabrałem stąd łom. Postanowiłem poszukać w kuchni, która znajdowała się na czwartym poziomie. Kucharz pichcił coś na zapleczu. Spytałem go, jakie jest jego najlepsze danie, a on obiecał przygotować je dla mnie. Na razie poszedłem na siłownię, gdzie zaopatrzyłem się w drążek oraz odciąłem siatkę, którą następnie schowałem do kieszeni. Gdy wróciłem do kuchni, na stole czekała już na mnie apetyczna zupa. Wzbogaciłem ją o złapanego szczura i opieprzyłem Chandrę za to, co mi „przyrządził". Gdy tak stał i nie wiedział co powiedzieć, szybko wskoczyłem do kuchni i zwędziłem szarlotkę.

Teraz mogłem udać się do z powrotem do Rowlanda, ale w laboratorium go nie zastałem. Pomyślałem, że pewnie poszedł do swojego pokoju i tam też go znalazłem (Poziom 3, drzwi E). Wręczyłem mu ciasto, a on powiedział mi, że o ładunkach wstrząsowych mogę dowiedzieć się od Raman. Wziąłem ją na spytki, dzięki czemu dowiedziałem się, że ładunki na inwentarzach oznaczone są jako trzycalowe klucze.

W drodze do Rowlanda spotkałem LaPaz, którą poprosiłem o ostatni raport to-



Gra ma piękne, ręcznie malowane tła w grafice SVGA oraz renderowane animacje.

czewka posłużyła mi do znalezienia centralnego obwodu, ale potrzebowałem jeszcze czegoś cienkiego, by zrobić spięcie.

Tę kwestię załatwił rozprostowany młotkiem spinacz do papieru. Wjechałem na górę i strzeliłem z działa. Po chwili zjawił się kapitan. Dowiedziałem się, że to właśnie on zabił Dannego i Kaufmanna, a teraz chciał skończyć ze mną. Meyer uratował mi życie. Teraz trzeba było naprawić silniki stacji. Zapasowe części były tylko w luku towarowym.



N
ACY

dystrybucja: ✗

cena: ✗

wymagania:
PC 386, 4 MB RAM, SVGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

DOMARK '95

78%

PRZYGODOWA

mi-Hudson przejęła kontrolę nad stacją. Odcięli dopływ powietrza i jedynym sposobem, by ich powstrzymać było zniszczenie ich generatorów od zewnątrz. Musiałem ponownie wyjść w próżnię i tam podłożyć minę. Udało się, powietrze znowu płynie. Postanowiłem, że zbadam laboratorium Mogami-Hudson. Clifford i kilku innych leżało zabitych. Od konającego naukowca dowiedziałem się, że głęboko w asteroidzie odkryto ślady obcej cywilizacji. Setki potworów były uwięzione w litej skale. Spytałem ile z nich uwolniono, ale człowiek powiedział mi tylko o preparacie, który zabija te monstra. Po chwili wyzionął ducha. Zaraz po tym zjawiła się LaPaz wraz z Lowem i Meyerem. Powiedziała, że możemy wydostać się ze stacji wahadłowcem, gdyż w czaszce Brooks znajduje się implant zawierający dane nawigacyjne. Meyer poszedł do statku, podczas gdy ja musiałem zdobyć niezbędny obwód.

Wychodząc z pomieszczenia, wziąłem jeszcze ze stołu śmiercionośne fluidy. Z ciała pilota zabrałem potrzebną rzecz i zaniosłem ją Meyerowi. Od niego dowiedziałem się, że Shannon przed śmiercią zastawił na mnie pułapkę. Wahadłowiec nie mógł odlecieć, póki działały systemy stacji. Nie mogliśmy jednak odlecieć zostawiając na wolności Watermana. W centrum dowodzenia zastałem LaPaz. Powiedziałem jej, że czas wyruszyć na polowanie. Potwór siedział w ogrodzie i obgryzał resztki Berrego. Spojrzałem na tę scenę z obrzydzeniem, po czym wyszedłem z pomieszczenia i na wejście zarzuciłem siatkę. Poprosiłem Susan, by posłużyła za przynętę. Gdy Waterman wyskoczył, wylałem na niego całą zawartość fiolki z fluidami.

Dopiero teraz zdałem sobie sprawę z tego, że Lowe gdzieś zniknął. Poszliśmy do Meyera, a on powiedział nam, że został zaatakowany przez potwora. Nie miałem już wątpliwości, że Lowe jest jednym z nich. Teraz z pewnością udał się do wieżyczki strzelniczej, by uniemożliwić nam ucieczkę.

Doszedłem do słusznego wniosku, że wszystkie systemy, łącznie z laserowym działem, zostaną wyłączone dokładnie na 30 sekund przed samozniszczeniem stacji. Szybko dostałem się do centrum dowodzenia i uaktywniłem przycisk. Po powrocie do wahadłowca zorientowałem się, że ktoś lub raczej COŚ przerwało odliczanie. Wiedziałem, że potwór będzie na mnie czekał. Jeszcze raz udałem się do centrum, lecz teraz na przycisku położyłem minę wstrząsową. Bestia wyskoczyła z windy i ponownie chciała wyłączyć przycisk. Za plecami usłyszałem tylko odgłos wybuchu i przeraźliwy krzyk rozrywanego Obcego. Biegiem dostałem się do statku.

„S.........y z tej p........j bazy krzyknąłem", gdy Meyer rozgrzewał silniki. Już po chwili ze stacji Cerberus został tylko obłok kosmicznego pyłu. Szlag trafił setki potworów uwięzionych w asteroidzie. Nie zostało nic. Nic prócz czarnej dziury...

■ **THE GACEK**

warowy. Wynikało z niego, że ktoś zabrał minę wstrząsową na cztery godziny przed śmiercią Dannego. Kto jednak mógł to zrobić? Spytałem LaPaz kto ma wstęp do zbrojowni i dowiedziałem się, że tylko kapitan Shannon i Ward. Postanowiłem ich sprawdzić.

Zasięgnąłem języka u dr Chu, ale nie powiedziała mi nic istotnego. Informacje, których szukałem, znajdowały się w komputerze medycznym. Najpierw trzeba było jednak wywabić panią doktor ze szpitala. Wmówiłem Rowlandowi, że jest chory i szybko poszedłem po Chu. Kiedy wyszła, zabrałem się do szperania w danych. Ward był czysty, bo tego dnia miał operację, więc jedyną osobą, która mogła zabrać ładunek był Shannon... albo dr Chu – mogła przecież zabrać kartę Warda kiedy spał. Ale po co miałaby zabijać Dannego? Z komputera dowiedziałem się również, że LaPaz jest w ciąży i trzyma to w tajemnicy. Z tej cennej informacji zrobiłem użytek i powiedziałem LaPaz, że wiem o jej dziecku. Przestraszyła się chyba, bo dała mi w końcu klucz do szafki mojego syna.

Zaraz potem udałem się do jego pokoju (3B). W szafce znalazłem małe pudełko. Po jego przeszukaniu wszedłem też w posiadanie kolekcji listów. Zdjąłem spinacz i przeczytałem zapiski. Wynikało z nich, że to kolekcja listów miłosnych. W jednym z nich znalazłem zdjęcie... Stevena Kaufmanna. To straszne... mój syn był pedziem, a ja nawet o tym nie wiedziałem. Jego dziewczyna wszedł właśnie do pokoju i zaczęliśmy ostrą kłótnię. Po całym tym zajściu musiałem pójść do swojego pokoju, by trochę ochłonąć...

PIĘTNO MORDERCY

LaPaz wyrwała mnie z głębokiego snu i kazała iść ze sobą. Przyprowadziła mnie do pokoju Kaufmanna, który teraz leżał z rozprutym brzuchem na stoliku. Pyskaty Ward opluł mnie obelgami i wyzwiskami, a kapitan zarzucił mi morderstwo i kazał zamknąć w kapsule obserwacyjnej, gdzie miałem zostać do momentu, aż postawią mnie przed sądem. Na odchodnym przygadałem jeszcze głupiemu klawiszowi i pogrążyłem się w zadumie. Przeszukałem otrzymane od Warda racje i znalazłem tylko podgniłe ciastko. Zabrałem ze stojaka teleskop i rozkręciłem go na części. Soczewka posłużyła mi do odkręcenia śrub wentylatora. Po zdjęciu pokrywy wsadziłem tam metalową rurkę, którą następnie zapchałem ciastkiem. Drzwi stały otworem. Na korytarzu złapał mnie Gates. Powiedział, że jest tajnym agentem i że to on podrzucił mi notkę. Dowiedziałem się również, że Mogami-Hudson znaleźli coś w asteroidzie i trzymają to odkrycie w tajemnicy. Gates miał to sprawdzić, ja natomiast postanowiłem przyjrzeć się śmierci Kaufmanna. Ustaliliśmy, że za dwie godziny spotkamy się w luku towarowym.

W pokoju denata nic nie znalazłem, więc od razu poszedłem do miejsca spotkania. Pierwsze co wpadło mi w oko, to leżące pod ścianą kokony. Obejrzałem je dokładnie, a po chwili zjawił się Gates i dr Chu. Okazało się, że nasz medyk dysponuje niespotykaną u ludzi wiedzą na temat kokonów, pewnie dlatego, że sam kiedyś był w podobnym...

Potwór rozpruł Gatesa jak poduszkę i zaczął mnie gonić. Uciekłem do generatorów z nadzieją, że tu znajdę coś, co pomoże mi zgładzić to COŚ. Wyłączyłem prąd i przeciąłem kable. Teraz ponownie włączyłem napięcie i zawołałem bestię. Gdy potwór upadł, odkręciłem zawór paliwowy i szybko uciekłem przed nadchodzącym wybuchem.



Niestety w wyniku katastrofy nawaliły silniki stacji, która zmierzała właśnie wprost do czarnej dziury. Poprosiłem Meyera, by zrobił co w jego mocy, a sam udałem się do kokonów. Przeklęty Rowland słyszał naszą rozmowę i zamknął się w luku towarowym. Musiałem go powstrzymać. Jedyne, co przychodziło mi na myśl, to działo laserowe. W centrum sterowania znajdowała się winda 'C'. Z pomocą łomu podważyłem panel windy i podparłem go drążkiem z siłowni. Sowym i satelicie koło czarnej dziury. Musiałem tam polecieć. Wychodząc ze zbrojowni zabrałem z szafki dwie miny wstrząsowe i poszedłem do wahadłowca. W szafce znajdował się potrzebny mi klucz. Gdy wychodziłem, złapała mnie LaPaz. Powiedziałem jej o tragicznej śmierci kapitana i o awarii silników. Ona jednak bardziej zaskoczyła mnie mówiąc, że Ward widział jak Waterman zamienia się w potwora. Strażnik zastrzelił dwóch ludzi z Mogami-Hudson, a teraz uciekł z kilkoma granatami i karabinem na trzeci poziom.

OBCY SĄ WŚRÓD NAS

Ward trzymał w ręku odbezpieczony granat. Nigdy nie widziałem go tak przerażonego. Wypytałem go o to, co dokładnie widział. Wynikało z tego, że to COŚ potrafi przemieniać się w dowolną osobę. Brooks chciała wyrwać Wardowi granat, ale to doprowadziło tylko do śmierci kolejnych dwóch osób. Wielka szafka przywaliła Binę Rama, a na dodatek korytarz się rozhermetyzował. Chandra nie chciał zostawić ukochanej, więc musiałem zaspawać ich oboje. Meyer czekał na mnie w hangarze. Musiałem przy pomocy Scouta wyciągnąć z satelity jakąś część... Nieźle oberwałem, ale grunt, że żyję. Przez radio powiedzieli mi, że mam wrócić do stacji przez laboratorium. Gdy tam dotarłem, dowiedziałem się, że Moga-



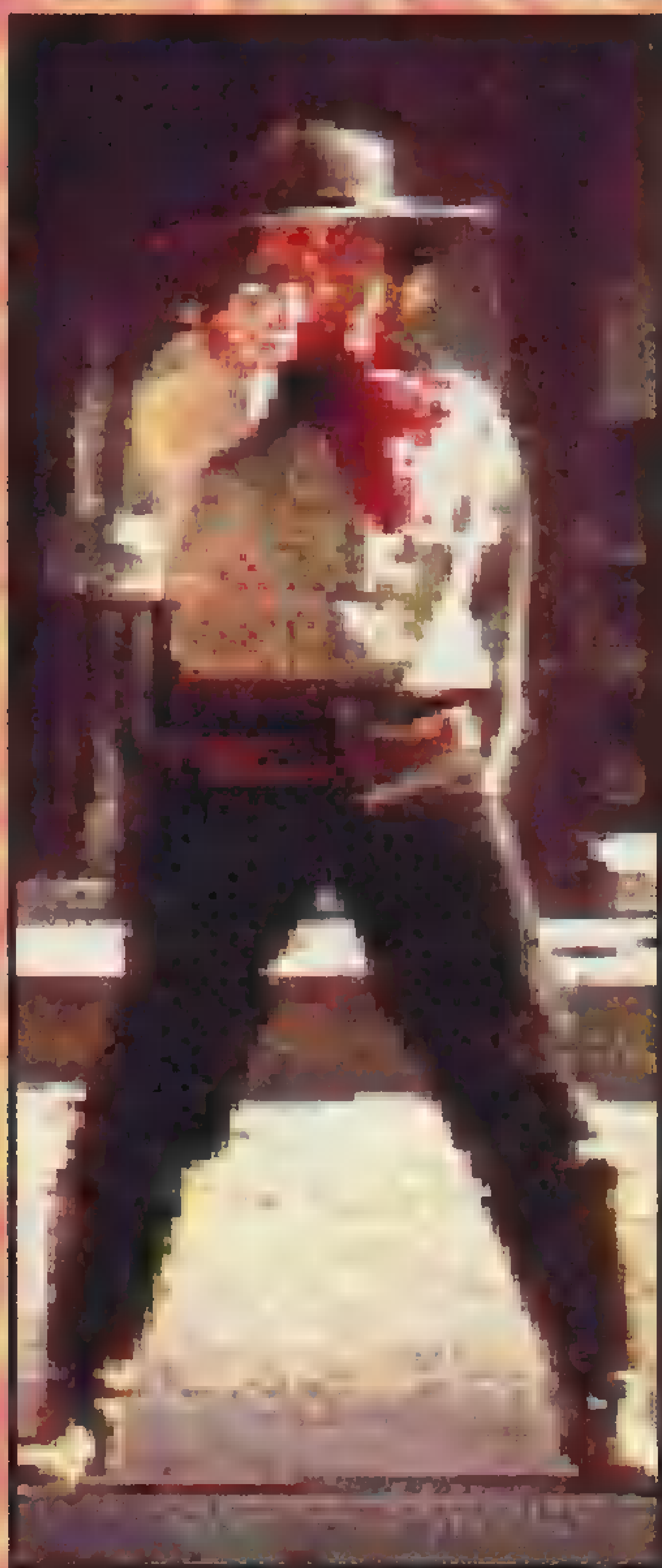


MAD DOG POWRACA

Po wielkim sukcesie „Mad Doga" i „Mad Doga 2", firma American Laser Games postanowiła wypuścić kontynuację tej wspaniałej gry i to kontynuację w dosłownym tego słowa znaczeniu. Wszyscy pamiętamy przecież, że po „Mad Dogu" przyszła kolej na inne gierki utrzymane w tej samej konwencji, ale ich fabuła została przeniesiona gdzie indziej: np. w otchłanie kosmosu — „Space Pirates", na ulice wielkiego miasta „Crime Patrol", itd. Tym razem twórcy powracają do korzeni, czyli ponownie przenoszą nas w świat Dzikiego Zachodu. Stary, dobry „Mad Dog", który przed kilkoma laty zrewolucjonizował rynek gier i rzucił nowe światło na multiprzyjemność z krążkiem CD, powraca. Jednak nie jest to bezpośrednia kontynuacja tamtej historyjki. Ale czy to tak trudno wymyślić nowy scenariusz? W przeciwieństwie do „Mad Doga" jesteś tu łowcą nagród, który ma za zadanie dostarczyć, jak to ma zwyczaj na Dzikim Zachodzie, kilku zbirów i to żywych lub umarłych. Jest tu zadanie akurat dla Ciebie. W grze tej, jak w poprzednich z tego cyklu, nie trzeba zbytnio główkować. Wystarczy mieć dobry refleks, pewną rękę i... solidną myszkę. Gra standardowo dostosowana jest do Game Guna (specjalnego pistoletu, który niebawem będzie można kupić w Polsce) więc gracze wyposażeni w taką broń powinni mieć też celne oko. Gra przeznaczona jest dla osób które lubią ostre tempo. Jest dynamiczna i przez cały czas coś się tu dzieje. Myślę że gra na pewno spodoba się wszystkim miłośnikom „Mad Doga", choć nie tylko.

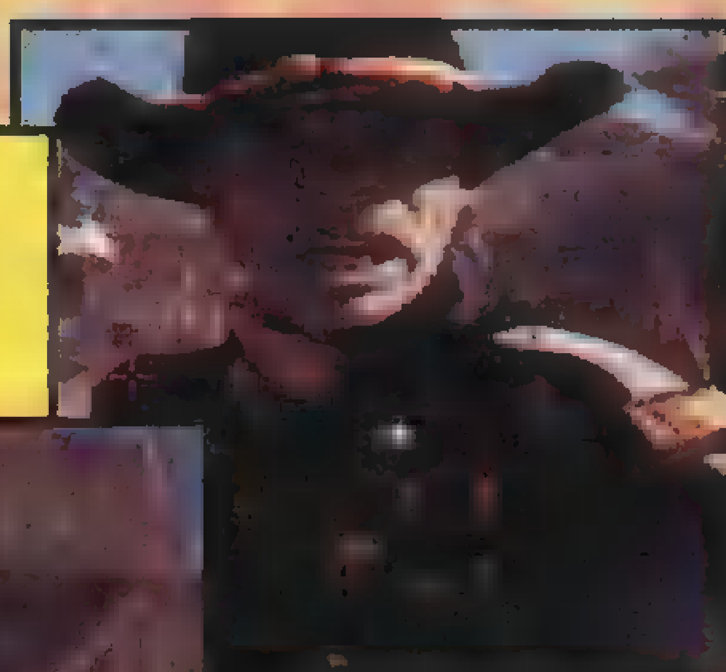
Odnośnie oprawy graficznej i konstrukcji całości, to normalka – nic nowego. Tak, jakby na Mad Dogu" czas się zatrzymał. Standardowo więc: akcja na całym ekranie, 256 kolorów, momentami nadmierna pikselizacja. Nic dodać, nic ująć. Rozgrywka jest bardzo fajna i wciągająca. Ja skończyłem tę gierkę już chyba 15 razy. Początkowo potrzebowałem aż 2 godzin, żeby dotrzeć do końca. Teraz schodzę poniżej 15 minut. Masz ochotę się zmierzyć?!

■ Jarko





I już na samym początku zabawa w żołnierzyka. To tylko rozgrzewka.





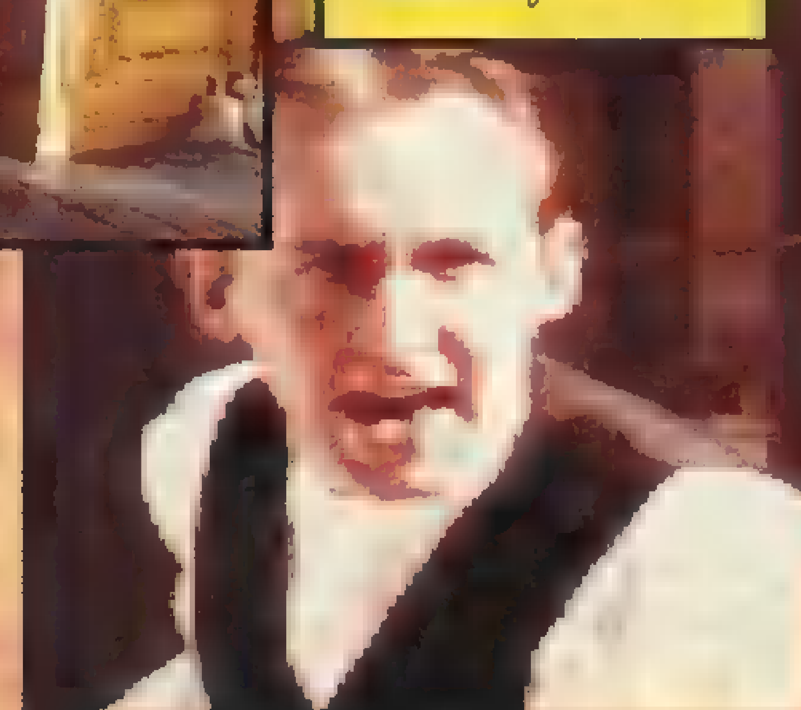
Lista lokatorów bloku przy „Alternatywy 4"

Trzej Amigos Pedros.





Dostałem cynk że w kasynie rzucili kaszankę.



Czasem trzeba złamać prawo, aby być bogatym.
W poszukiwaniu Ciecia.
Niestety aby znaleźć jednego z lokatorów należy nieźle się napocić. Z tego są pieniądze.



Teraz już nawet o kaszankę trzeba się bić.



Sklep zamknięty zabrakło towaru.





Ty, cwaniaczku z bąblem w nosie i z miodem w uszach, nie trzeba nam takich.



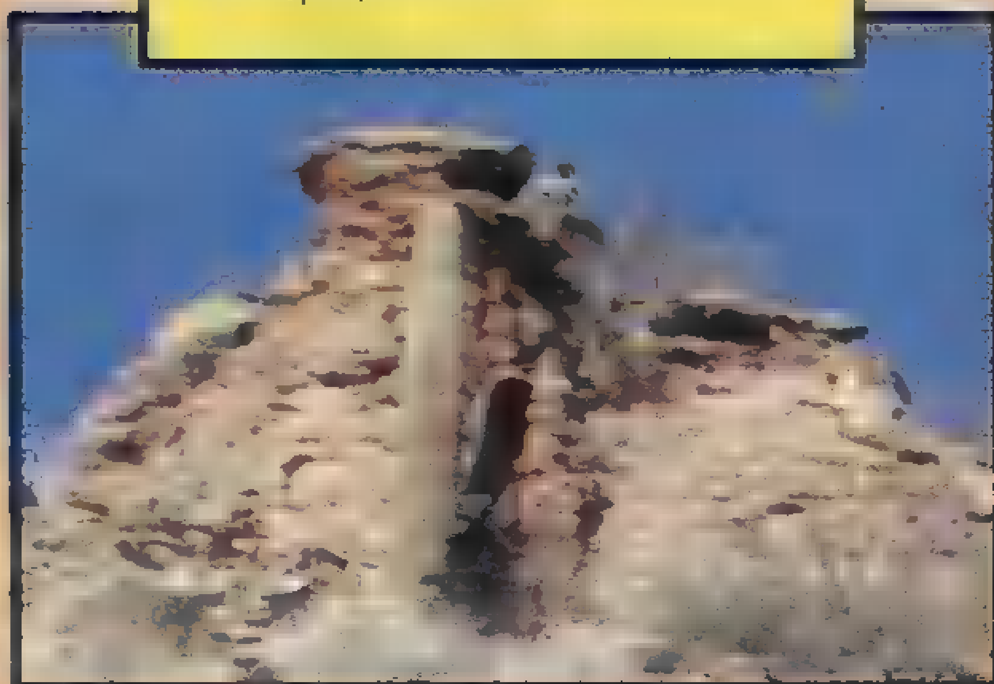
Nareszcie znalazłem ciecia. Jakiś pies nasrał mi na wycieraczkę i ktoś musi się tym zająć.



Nie chciał posprzątać dziadyga jeden!



A oto nagroda za uwolnienie ludzkości od tego obsrańca. Za każdego z niespokojnych lokatorów dostaje się sporo napiwku. To się opłaca.



I znowu w trasę, tym razem za zastępcą ciecia.





Toalety TOI TOI, są bardzo wytrzymałe. Nawet w takich chwilach nie można mieć spokoju.



Bierzmy wreszcie tego grubasa.



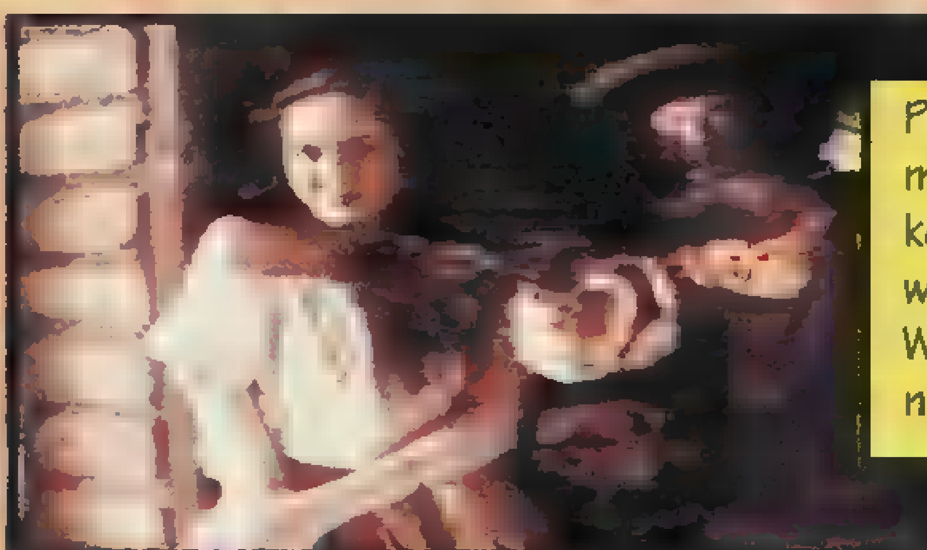
Za darowanie mi życia, mogę dać wam roczną dostawę HAMBURGERÓW.



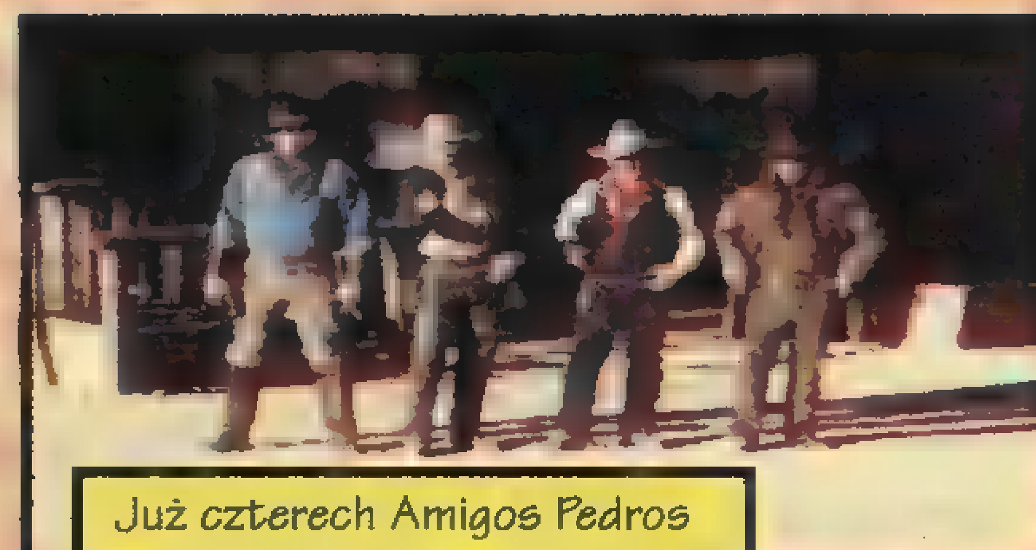
W tym wypadku korupcja nie wchodzi w grę. I znowu nagroda.



Teraz pogoń za wzorowym lokatorem.



Przeciętne mieszkanie i kobieta wzorowego lokatora. Wjazd z futrynami.



Już czterech Amigos Pedros



Jak tak dalej pójdzie, nie będę musiał martwić się o emeryturę.



Jack Kaktus dowiedział się że go szukasz.



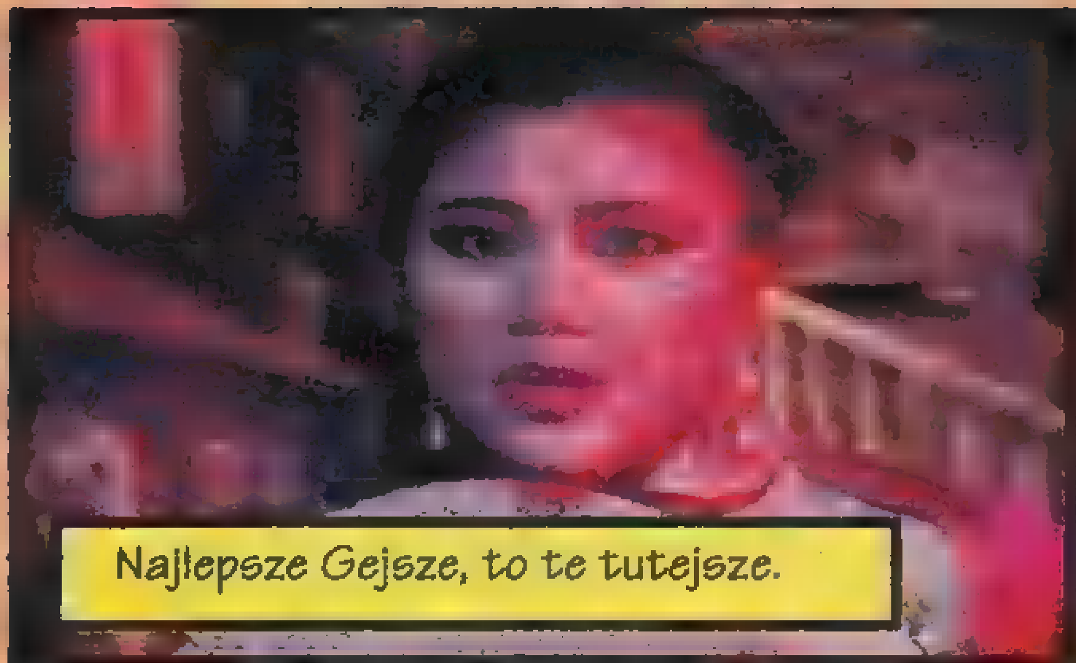
Teraz nawet władzom nie można ufać.







Szanse się wyrównują, czterech na jednego.



Najlepsze Gejsze, to te tutejsze.



Wielka draka w chińskiej dzielnicy.



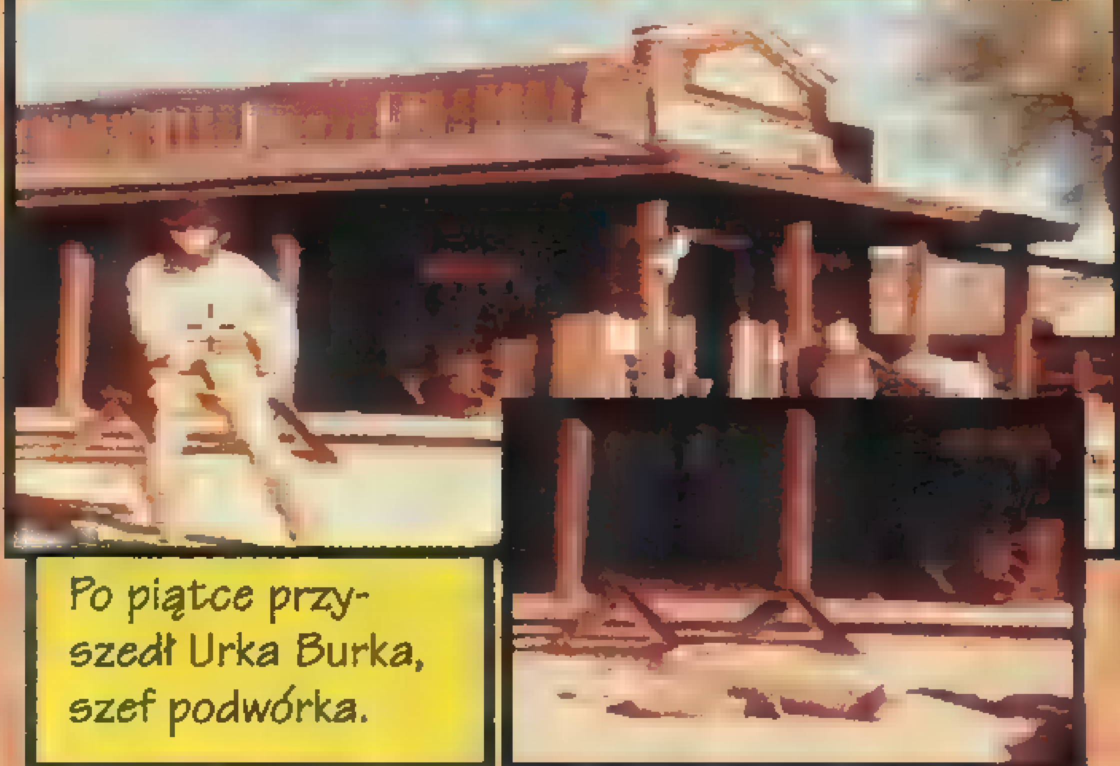
A oto sam Jacuś



Rzadkie chwile relaksu, a i tak w pracy.



Jest już pięciu, szanse wzrastają.



Po piątce przyszedł Urka Burka, szef podwórka.



To nie koniec, to nie koniec! Jacuś miał fumfli.

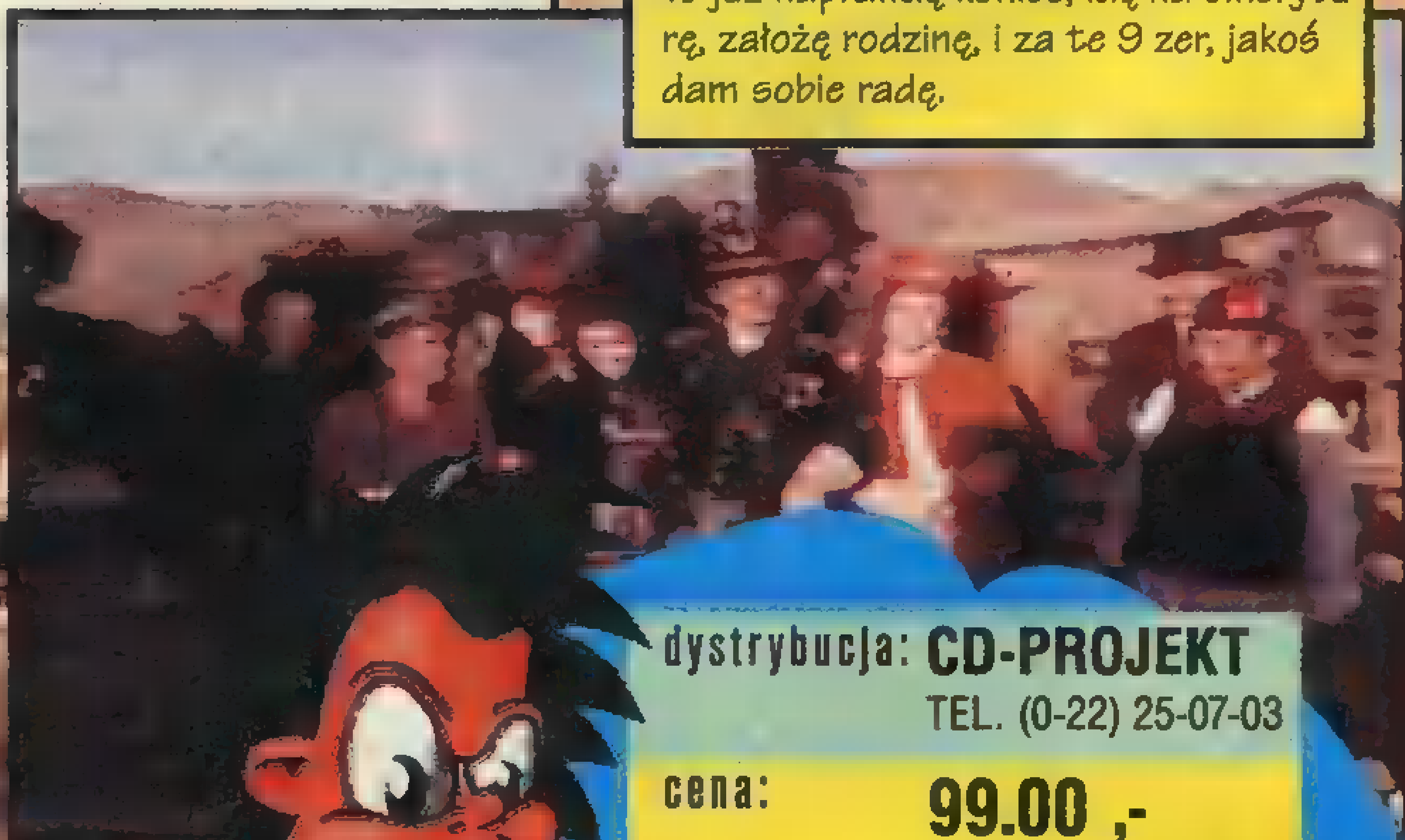




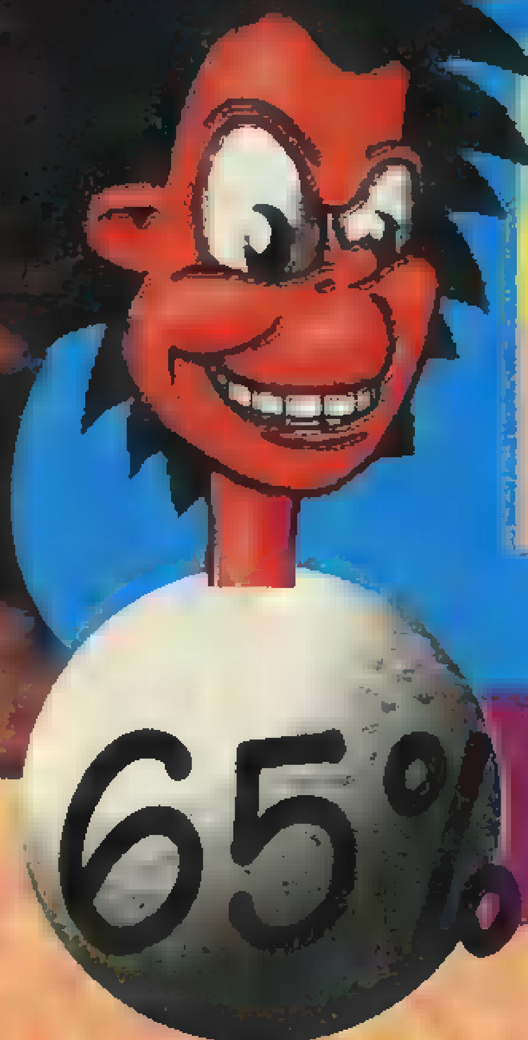
Drobne problemy z taksówkami.



Tylko ja, ty i moja cała banda. Szanse są więc wyrównane!



To już naprawdę koniec, idę na emeryturę, założę rodzinę, i za te 9 zer, jakoś dam sobie radę.



dystrybucja: **CD-PROJEKT**
TEL. (0-22) 25-07-03

cena: **99.00 ,-**

wymagania:
PC 386 DX, 4 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

AMERICAN L.G. '95

65%

STRZELANKA

TERMINAL VELOCITY



dystrybucja: CD-PROJEKT
TEL. (0-22) 25-07-03
cena: TEL.
wymagania:
PC 486, 4 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

3D REALMS '95

85% STRZELANKA

Wiele gier, które odniosły olbrzymi sukces na rynku, doczekało się licznych naśladowców. Tak było w przypadku słynnego „DOOMA", którego idea odżywała później w takich gierkach jak: „DESCENT", „RISE OF THE TRIAD", „HERETIC". Klonem innej gry, chodzi tu o „MAGIC CARPET", jest wydana przez nową firmę 3D Realms Entertainment, gra „TERMINAL VELOCITY". Jej szczególnym podobieństwem do „MAGIC CARPET" jest obraz lotu, a największą różnicą to, że lecąc nie na dywanie, a w statku kosmicznym uganiasz się za stalowymi „stworami", a nie za ich konwencjonalną biologiczną wersją. Przy okazji, to ważne, musisz zniszczyć główne cele misji. Rozwalając pozostałe cele naziemne możesz liczyć na różne potrzebne przedmioty (broń, energia itp). Nieraz zdarzy Ci się, że będziesz leciał wewnątrz korytarzy, na których końcu zastaniesz albo wyjście, albo Bossa, z którym będziesz musiał się zmierzyć. Do dyspozycji będziesz miał kilka rodzajów broni, jednak musisz je zdobyć w zgliszczach budynku, lub resztkach zestrzelonego przez Ciebie obcego statku. Szczególnym walorem „TERMINAL VELOCITY" jest to, iż można zapisać stan gry podczas wykonywania misji. Grać można w dwóch trybach graficznych VGA/SVGA i w tym drugim, nie muszę chyba mówić, gra wygląda atrakcyjnie. Muzyka i dźwięk także stoi na wysokim poziomie i trzeba dodać, iż gra programowo obsługuje GUS-a.

A oto kilka zdań o wymaganiach sprzętowych. By gra chodziła płynie w trybie SVGA z włączonymi na max wszystkimi detalami, potrzebuje 16 MB RAM i procesor Pentium (Na 486DX/2, 66 i 8 MB RAM można także otrzymać płynną grafikę z tym, że należy niektóre detale zmniejszyć). Zaś w trybie VGA i z obniżonymi detalami „TERMINAL VELOCITY" chodzi płynnie na 486DX, 50 + 4 MB RAM. Gra przeznaczona jest przede wszystkim dla tych, którzy zanim dotrą do celu uwielbiają strzelać do wszystkiego, co się rusza. A najlepiej oceń sam.

■ Jasio

CYTADELA

TAJEMNICZA... GROŹNA... NIEZDOB

dystrybucja: ARRAKIS
TEL. (0-58) 31-41-15 w. 33
cena: 54.00 ,-
wymagania:
AMIGA 1 MB RAM (5 dysków)

ARRAKIS '95

85% STRZELANKA

„Cytadela – wojskowy kompleks położony pod powierzchnią dalekiej planety D104-GS12. Po nagłym urwaniu się łączności na D104-GS12 wysłana zostaje X16 – operacyjna jednostka bojowa. Przy zbliżeniu się do planety, X16 zostaje zniszczona przez system obronny Cytadeli. TY – jedyny ocalały członek załogi, musisz samotnie stawić czoło tajemnicom i niebezpieczeństwom Cytadeli". Tak pokrótce przedstawia się fabuła gry na Amigę (500/600/1200), której pomysł oparty jest na legendarnej grze „DOOM", znanej chyba każdemu posiadaczowi peceta. Tym razem amigowcy nie mają się czego wstydzić, bo gra zrealizowana jest naprawdę dobrze, a szczególnie przyjemnie gra się w nią na Amidze 1200. Na pochwałę zasługuje mroczna atmosfera gry, a wrażenie to potęguje widok porozszarpywanych ciał, trupów wiszących u sufitu głową w dół. Tak więc sceneria jest tu jeszcze bardziej okrutna niż w krwawym „DOOMIE". I dobrze się stało, że wreszcie amigowcy mają swoją grę utrzymaną w tym niezwykle modnym obecnie nurcie strzelanek. Do przejścia masz dziesiątki poziomów, gdzie będziesz musiał stawić czoło wielu przeciwnikom. Trzeba się nieźle napocić, aby dotrzeć do końca, ale przecież w tym największa przyjemność. Na szczęście dla posiadaczy Amig, moda na gry doomo-podobne na dobre przyjęła się w środowisku programistów-amigowców. Wiemy już, że na Zachodzie szykuje się kilka gier tego typu, a także Polacy szykują jeszcze coś naprawdę ekstra. Teraz zdradzę jedynie tyle, że przygotowywana jest wersja eksportowa, a oprawa graficzna, dźwiękowa i możliwości samego programu mają przyćmić wszystko, co dotychczas zostało w tej dziedzinie zrobione. To są oczywiście buńczuczne zapowiedzi twórców gry, której tytułu jeszcze nie mogę zdradzić, bo... takowego jeszcze nie ma! Kiedy gra trafi do sprzedaży, też nikt nie wie, więc pozostaje nam jedynie czekać, a to czekanie może nam uprzyjemnić „CYTADELA", która jest obecnie niekoronowanym królem gier doomowatych na Amigę. I to jest niezaprzeczalny fakt! Czy i kiedy doczeka się konkurencji, będziecie mogli przeczytać w najnowszym numerze „Wydania Specjalnego Computer Studio 3/95" – piśmie dla amigowców, którzy kochają grać!

■ Jasio





dystrybucja: 

cena: 

wymagania:
PC 386, 4 MB RAM, VGA, SB

MINDSCAPE '95

85%

STRATEGIA



METAL MARINES

Ziemia. Druga połowa XXIII wieku. Wzrastające ciśnienie problemów gnębiących ludzkość, znajduje ujście w nagłym wybuchu totalnej wojny. Broń nuklearna przestaje wystarczać. Sięgnięto po „broń sądu ostatecznego". To rakiety uzbrojone w głowice antymaterii. Szaleni generałowie nazwali je „czystą bronią".

Anihilujące rozbłyski przemieniają materię w energię, pozostawiają po sobie nicość. W punktach trafień powstają księżycowe kratery. Ziemia jest nimi wprost usiana. Pozostali przy życiu Ziemianie chronią się w podziemnych bazach i niewielkich osiedlach na powierzchni Ziemi. Naziemne „czapy" baz, to niezbędne dla ich funkcjonowania generatory mocy, instalacje przemysłowe i obronne. Glob z



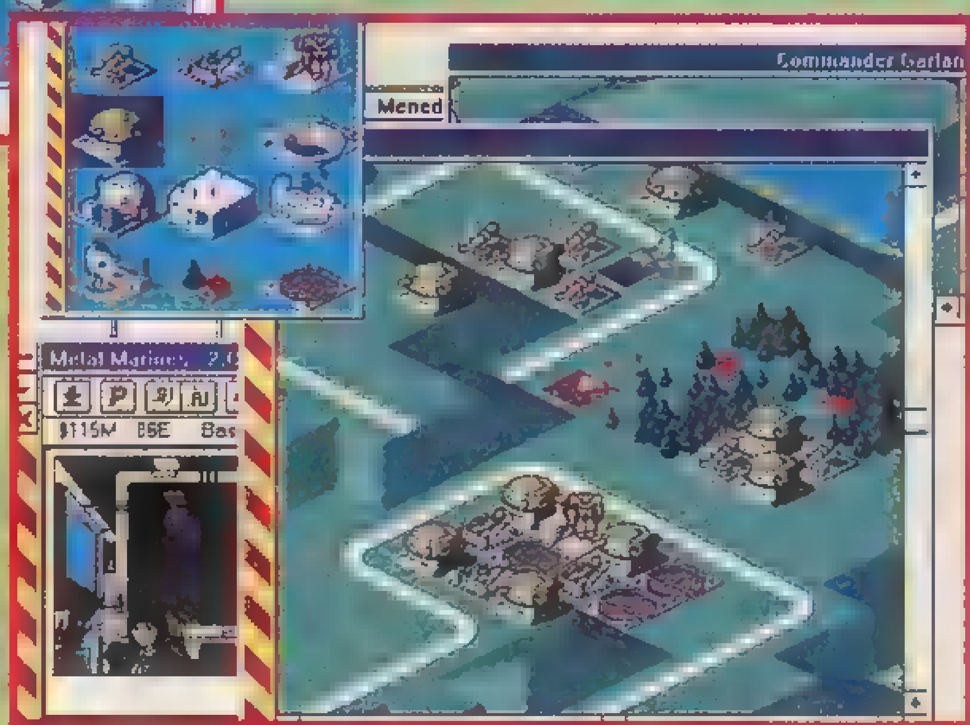
wolna porasta roślinnością. Zaczyna pojawiać się nikły drzewostan. Ludzkość usiłuje dojść do siebie po ciosach antymaterii.

W tym krytycznym momencie pojawia się nowe niebezpieczeństwo. Wkrótce okaże się ono równie groźne, co wyniszczająca, bratobójcza walka ludzi. Z konstelacji Łabędzia, z układu planetarnego Deneba nadciągają i lądują na Ziemi statki kosmiczne Obcych. Szybko okazuje się, że jedynym celem kosmicznej inwazji jest wytępienie Ziemian i kolonizacja naszej planety. Ziemianie szybko łączą swe siły i stawiają opór Obcym. Walka jest trudna, gdyż siły najeźdźców i obrońców są wyrównane. Cywilizacja techniczna kosmitów jest bliźniaczką jej ziemskiej odpowiedniczki. Na czele bliżej nie określonych Obcych stoi Imperator Zorgeuf. W imponującym tempie zdołał wybudować na licznych archipelagach ziemskich wysp swoje bazy. Stąd atakami rakietowymi nęka siedziby Ziemian. To jemu masz stawić czoło.

Nowy champion ze stajni Mindscape...

tak pokrótce można określić „Metal Marines", nową grę strategiczną, wydaną przez tę firmę. W swym charakterze jest ona bliska „Dune II" i „Warcraft". Licznym fanom gatunku gra „Metal Marines" nie powinna sprawić zawodu. Jej grafikę należy ocenić bardzo wysoko. Dotyczy to zarówno rozdzielczości, jak i samego rodzaju rysunku. Gra ma bardzo rozbudowaną i bogatą oprawę dźwiękową. Na uznanie zasługuje również znakomita, świetnie ilustrowana instrukcja gry, stanowiąca integralną część programu. Mamy do niej dostęp praktycznie w dowolnym momencie gry. Niestety w dniu pisania tej recenzji gra dostępna była w Polsce tylko w angielskiej wersji językowej.

Powróćmy jednak do konstrukcji gry. Składa się ona z dwudziestu misji o narastającym stopniu trudności. Na starcie każdej z misji otrzymujemy „wyprawkę" pod postacią kompletu narzędzi walki. Zestawy te różnią się między sobą, w zależności od stopnia trudności misji, a konkretnie – od możliwości ofensywnych przeciwnika. Generalnym założeniem strategicznym gry jest atak. Koncentrowanie się na metodach defensywnych zdecydowanie nie popłaca. Na rokowania nie ma miejsca. Wrogie bazy niszczymy przy użyciu pocisku antymaterii lub rakiet nuklearnych małej mocy. Naszą najsilniejszą bronią ofensywną są dwa rodzaje latających robotów bojowych. Określmy je umownie: srebrny i złoty. Jeśli nie zostaną one zniszczone przez wroga w fazie swego lądowania, to potrafią gruntownie spustoszyć instalacje obronne wrogich baz. Sami bronimy się przy użyciu baterii dział, wyrzutni pocisków przechwytujących oraz stawianiem pól minowych. Umiejętne wykorzystanie tych środków zabezpiecza przed większymi stratami. Jest jeszcze cały szereg innych instalacji wspierających i logistycznych, z których przykładowo wymienię stacje radiolokacyjne i... makiety naszych baz! Instalacje te są różnorodne, w sumie jednak asortyment broni ofensywnych i obronnych nie przyprawia o zawrót głowy. Trzeba zaznaczyć, że użyteczność stacji radiolokacyjnych jest ograniczona. Jest to spowodowane odmiennością koncepcji przestrzeni gry. Jest ona odwróceniem założeń znanych nam z „Dune II" i „Warcraft". W tamtych grach trzeba było wysyłać pojazdy zwiadowcze dla zlokalizowania przeciwnika. Musiały nieraz przebyć długą drogę, aby to osiągnąć. W „Metal Marines" zaoszczędzono nam tego. Wyspa opanowana przez wroga jest od razu w całości widoczna i od razu dostępna – jako cel – dla naszych rakiet i robotów bojowych. Wspólne z „Dune II" i „Warcraft" jest natomiast to, że również w „Metal Marines" siły przeciwnika rozpoznajemy szczegółowo walką. Kolejne trafienia we wrogą wyspę dają nam „namiary" do planowania następnych uderzeń. Ta innowacja w interfejsie gry robi dobre wrażenie.



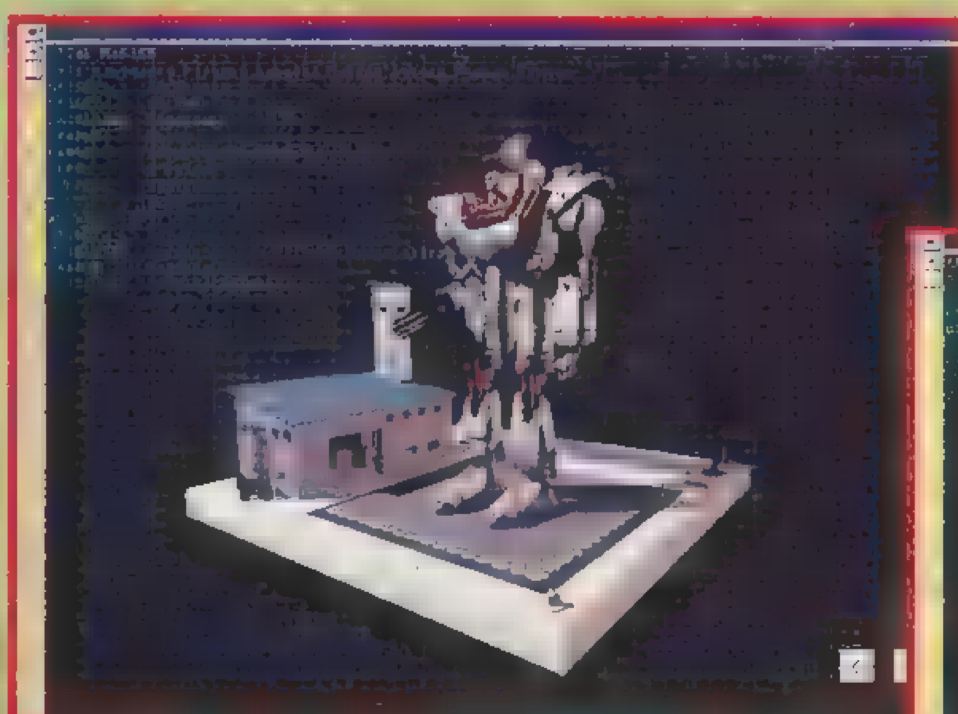
„Wyprawka", o której wspomniałem, jest dana na początku każdej misji i obejmuje tylko obiekty podstawowe. Resztę musimy wybudować i zainstalować sami, na miarę zawsze zbyt skąpo przybywających środków. Prawdę mówiąc – pomimo starań nie udało mi się wykryć, jakimi prawami rządzi się w „Metal Marines" tempo dopływu gotówki.

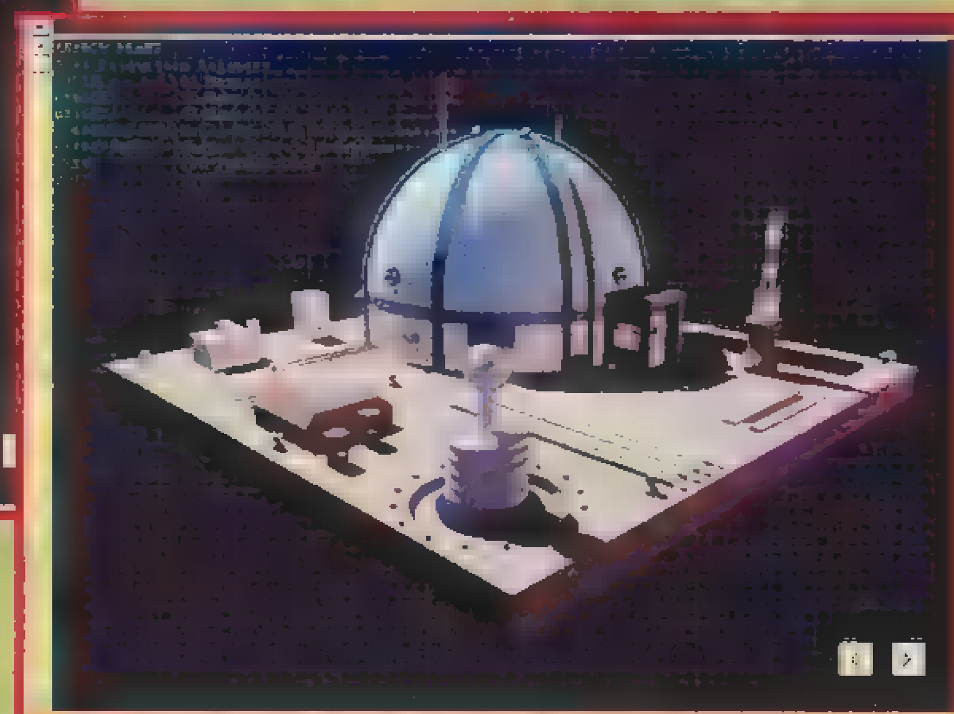


Urokliwy i.. powolny świat Windows

Czas powiedzieć, że grę „Metal Marines" zainstalować można jedynie w środowisku Windows. Przynosi to określone i znane powszechnie korzyści, powoduje jednak – niejako automatycznie – równie znane wady. Tak naprawdę, w „Metal Marines" można grać, dysponując komputerem z procesorem 486DX2. Już w przypadku sprzętu z 486SX – nawet z local busem – gra denerwująco zwalnia, a na 386DX wręcz pełznie... Cóż, przykre to! Trzeba po raz kolejny przyjąć do wiadomości, że przeciętny polski użytkownik PC-eta coraz częściej nie jest w stanie sprostać wymogom ostatnio wydawanych na Zachodzie gier. W dodatku na słabszym sprzęcie gra wykazywała niepokojącą wręcz skłonność do zawieszania się. Uczciwie mówiąc, najczęściej miało to miejsce w przypadku moich drobnych błędów w sterowaniu grą. Myślę jednak, że mamy tu do czynienia z fuszerkami programistów. Z tego wszystkiego wynika jedno: posiadacze słabszych konfiguracji sprzętowych nie powinni się raczej angażować w nabycie „Metal Marines".

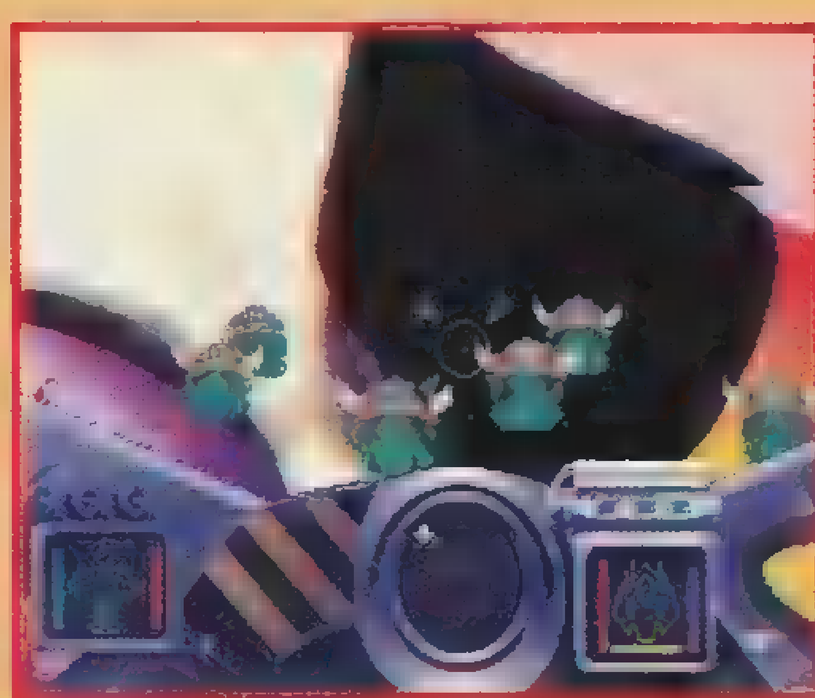
Reset





Czy istnieje chociażby jeden człowiek, którego nie interesowałoby, co też ma w środku? Jak to wszystko działa? Co to jest życie? Jak to się dzieje, że widzimy, myślimy, oddychamy, jemy, a nade wszystko – w jaki sposób ten cały kramik kręci się bez większych zgrzytów? Na te pierwsze pytania odpowiedź jest trudna i powikłana, ale na to ostatnie... być może uda Ci się znaleźć odpowiedź w jednym z ostatnich produktów firmy MYTHOS – w „Bodyworks »Voyager« Missions In Anatomy".

Jeśli teraz zechcesz, możesz odczytać zapisany wcześniej stan gry; jeśli zdecydujesz się na grę od początku (a po pierwszym uruchomieniu gry nawet nie masz takiego wyboru), będziesz musiał określić poziom swojej wiedzy medycznej oraz jakość swojego refleksu (i opanowania sterów stateczku). Kiedy już wybierzesz swoje parametry, znajdziesz się w głównym pomieszczeniu szpitala. Klikając tutaj na różnych częściach ekranu możesz znaleźć:



BODYWORKS „VOYAGER"

MISSIONS IN ANATOMY

Historia opowiedziana w grze jest dość prosta: w wieku XXII nikt już nie trudzi się ze żmudnym i często nieskutecznym podawaniem leków choremu – teraz wprowadza się do organizmu pacjenta zminiaturyzowany stateczek bojowy (tzw. TIM 19), pilota i nieco broni (trzy typy miotaczy chemicznych i jeden torped magnetycznych), a ten „załatwia" sprawę (zgodnie z zaleceniami lekarza). Pilotem TIM 19 nie może zostać każdy – wprost przeciwnie: zostają nimi tylko najlepsi! A jednym z nich jesteś właśnie Ty...

Gra o której piszę to prawie zwykła strzelanina – prawie, bo podczas zabawy przemyca dość dużą porcję wiedzy (zwłaszcza jeśli znasz angielski – jeśli nie władasz w stopniu choćby podstawowym szlachetnym językiem Shakespeare'a, to będziesz musiał zgadywać odpowiedzi na pytania...).

Po starcie gry, na początku, masz możliwość załadowania starej gry (RESTORE GAME), rozpoczęcia nowej (BEGIN NEW GAME) oraz obejrzenia bazy danych o organizmie człowieka (ACCESS DATABASE). Z ostatnim z tych punktów zapewne spotkasz się jeszcze dość często, więc powiem Ci, o jakich systemach możesz tutaj zdobyć wiedzę:

- zmysłów (SENSORY),
- krążenia (CIRCULATORY),
- trawienia (DIGESTIVE),
- oddychania (RESPIRATORY),
- hormonalnym (ENDOCRINE),
- nerwowym (NERVOUS),
- wydalniczym (GENITOURINARY),
- mięśniowym (MUSCULAR),
- szkieletowym (SKELETAL)
- limfatycznym (LYMPHATIC).

Jeśli nie wiesz co znaczą te terminy i nie wiesz do czego służą powyżej wypisane systemy w organizmie człowieka, to szybko dowiesz się tego, klikając na opcję OVERVIEW. Jeśli natomiast, dowiedziałeś się tego, co chciałeś – kliknięcie na COMPUTER OFF pozwoli Ci na powrót do głównego menu.

- schematy statku (SHIP SCHEMATICS),
- schematy broni (WEAPON SCHEMATICS),
- obsługę plików (FILE ACCESS),
- parametry gry (SYSTEM CONTROL),
- bazę danych (MEDICAL DATABASE),
- przegląd historii (OVERVIEW),
- teczkę z orderami (AWARDS OF MERIT),



- rozpoczęcie misji (BEGIN MISSION),
- pozdrowienia od autorów (CREDITS),
- wyjście z gry (EXIT PROGRAM).

O ile nie zarządzisz inaczej (a na początku warto jest posłuchać briefingu i obejrzeć animacje) Twoja walka z bakteriami lub (ewentualnie) szkodliwymi substancjami będzie wyglądać następująco:

- opowieść dowódcy o zadaniu: przeciwnikach i celu,
- pytanie (można korzystać z komputera – ściągi) na temat części organizmu związanej z zadaniem,
- zmniejszenie statku i podróż do wnętrza człowieka – osadzenie statku w odpowiedniej części ciała,
- strzelanie (jak na razie, udało mi się dojść do miejsca, gdzie misje są czteroetapowe),
- powiększenie statku i zabranie go z organizmu,
- podsumowanie misji, ewentualne odznaczenia i awanse.

Podczas walki widzisz cały czas deskę rozdzielczą swojego myśliwca. Większą część ekranu zajmuje widok tego, co dzieje się na zewnątrz, ale masz kilka wskaźników, na które warto jest zwracać uwagę:

- po lewej stronie widać prostokątny ekran, na którym jest schematyczny rysunek człowieka i dwa paski – po lewej stronie widać stan zdrowia chorego (jeśli spadnie do zera – musisz zacząć misję od początku), a po prawej wielkość infekcji (kiedy spadnie do zera, przechodzisz do następnego etapu walki).
- Na środku deski znajduje się wskaźnik (radar?) pokazujący Ci rozmieszczenie i odległość (bardzo słabo – krzyżyk oznacza bardzo małą, a kropka większą) wrogów od Twojego statku. Mogą to być następujące kolory: biały – Twój statek, żółty – pociski i torpedy wystrzeliwane przez Ciebie, szary – bakterie atakujące części ciała poprzez wytwarzanie wokół siebie otoczki (bardzo skuteczne przeciwko nim są torpedy), niebieski – bakterie wnikające w organy, zielony – mikroby i cząstki wyspecjalizowane w niszczeniu antyciał (między innymi statków takich jak Twój), czerwony – pociski opisanych wyżej.
- Po prawej stronie jest prostokątny ekran z symbolem statku. Może być na nim dodatkowo do trzech pasków oznaczających następujące rzeczy: po lewej – stan naładowania broni (każdy strzał zmniejsza jego wysokość, ale dość szybko jest odtwarzany), po prawej – stan osłon Twojego statku (każde trafienie lub zbliżenie bakterii zmniejsza jego wysokość – odtwarzany cały czas, ale wolniej niż broni) i na dole – liczba pozostałych jeszcze do odpalenia torped (zmniejsza się po każdym użyciu torped, odtwarzany dopiero po wyjściu z organizmu). Symbol statku jest początkowo zielony, lecz jeśli stan osłon spadnie do zera, zaczynają się pojawiać na nim oznaczenia (czerwone) uszkodzeń. Jeśli statek zostanie zniszczony, to zostaniesz zabrany z wnętrza organizmu pacjenta, wsadzony do nowego statku i posłany jeszcze raz do boju.
- Nad wskaźnikiem stanu statku jest suwak wyboru broni – maksymalnie jednej z trzech. Niebiesko podświetlone okienko oznacza zaktywizowaną broń.

Podczas walki możesz używać następujących klawiszy:

- „1" – wybór broni BDM 16-2: szybkostrzelna, zużywa niezbyt wiele energii, skuteczna przeciwko małym celom,
- „2" – wybór broni BDM 24-2: zużywa sporo energii, skuteczna przeciwko wszelkim celom,
- „3" – wybór broni BDM 43-2: powolna, zużywa dużo energii, skuteczna przeciwko celom bardzo „opornym",
- „L" / „;" – wybór poprzedniej / następnej broni,
- „T" – włączenie lub wyłączenie celownika na HUD,



dystrybucja: ✕
cena: ✕
wymagania: PC 386, 4 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

MYTHOS '95

75%

PRZYGODOWA

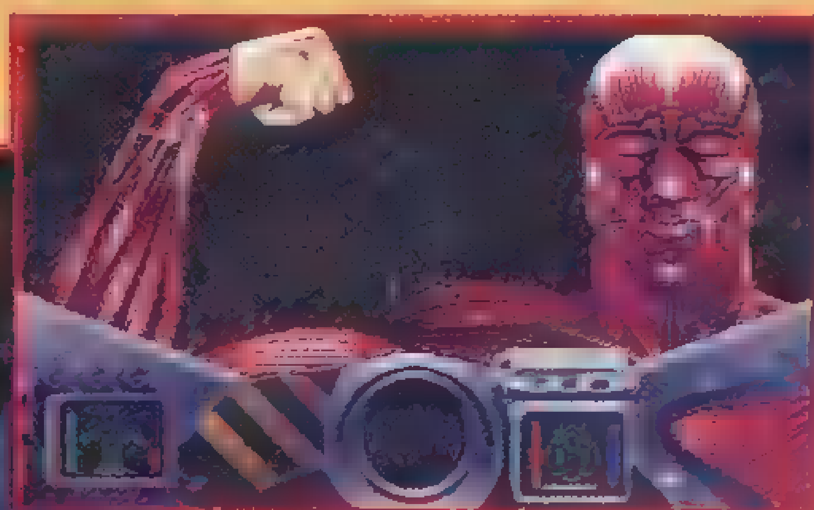
- „A" – włączenie lub wyłączenie automatycznego strzelania,
- „Esc" – przejście do ekranu opcji, ustawienie parametrów gry, możliwość zakończenia misji,
- „Pause/Break" – zatrzymanie akcji.

Odpalenie broni głównej następuje po naciśnięciu lewego klawisza myszki lub przycisku FIRE 1 na joysticku, a strzał torpedami – prawym klawiszem myszki lub FIRE 2. Cała zabawa polega na strzelaniu do wszystkiego co się rusza (a także niektórych nie ruszających się rzeczy) – w pierwszej kolejności powinieneś zająć się tymi, którzy atakują Twojego pacjenta (w pierwszej chwili jest tam naprawdę tłoczno – używaj najbardziej szybkostrzelnej broni), później atakującymi Cię równocześnie strzelając do już osiadłych bakcyli.

Niby nic specjalnego – kolejna strzelanina nie wnosząca nic nowego, ale jednak ma w sobie coś, co nie pozwala się od niej oderwać. Być może jest to skutek działania mojej wyobraźni, a może ciekawej grafiki i niezłej muzyki oraz dźwięków, ale pieniądze wydane na tę płytkę nie pójdą na marne – dużo dobrej zabawy i sporo nauki dotyczącej ludzkiego organizmu będzie skutkiem używania tej gry. Gorąco ją polecam!

■ Wist







[redacted]

Pociągnij za linkę rozsuwającą zasłony (CURTAIN CORD), weź perukę (WIG). Podnieś prześcieradło (SHEETS) leżące na podłodze i drugie (SHEET) leżące pod nim. Zwiąż je razem w linę i przywiąż do kaloryfera (RADIATOR). Ześliźnij się do pokoju poniżej. Przesuń drabinę (LADDER), zabierz z regału sztuczny biust (COMEDY BREASTS) i jeden z łomów (BOX OF CROWBARS).

Spróbuj otworzyć czerwone drzwi [redacted] głębi korytarza, po czym wejdź po schodach do hallu hotelu. Porozmawiaj z portierem (BELLBOY) i przekonaj go, by „pożyczył" Ci na moment klucz do garderoby Loli. Gdy go zdobędziesz, zejdź na dół i otwórz nim czerwone drzwi. Po krótkiej rozmowie Lola zgodzi się pomóc Ci wydostać się z hotelu, stawia jednak warunek – musisz jej przynieść ręcznik. Wróć do pokoju na górze, łomem otwórz skrzynię (CHEST), zajrzyj do środka i zanieś znaleziony w niej ręcznik (TOWEL) Loli. Załóż na siebie sukienkę, perukę i sztuczny biust. W przebraniu tym bezpiecznie przejdziesz obok dwóch „goryli" w hallu. Gangsterzy dość szybko zorientują się w swej pomyłce i rozpoczną pościg. Rozrzuć słomę (HAY) leżącą na ciężarówce, podnieś puszkę oleju (OIL) i wylej jej zawartość na ścigający Cię samochód (RICO CAR). Po dotarciu [redacted] lotnisko pozostanie Ci jeszcze silnym ciosem wyłączyć ze wspólnej zabawy Andersona i ruszyć w drogę.

DŻUNGLA

Przypadkowe uderzenie pioruna uszkodzi Twój samolot i zmusi Cię do awaryjne[redacted] lądowania w sercu amazońskiej dżungli. Przeszukaj torbę (DUFFLE BAG),



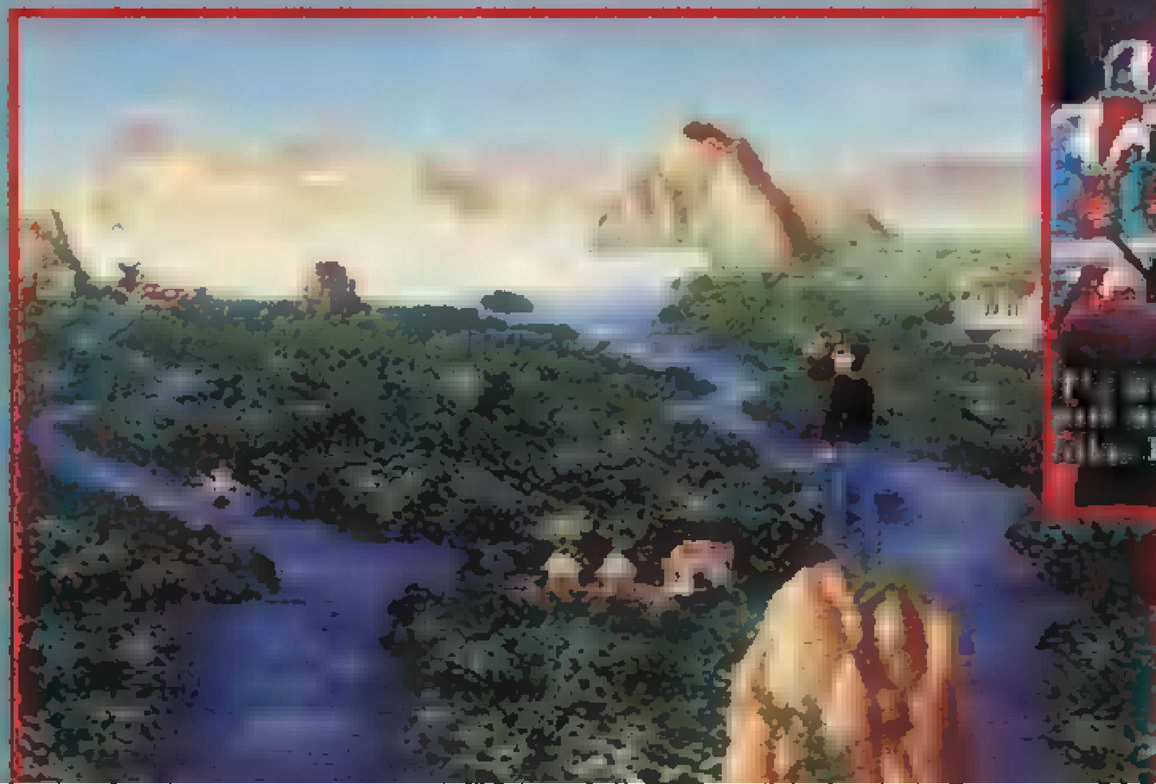
wyjmij z niej nóż i zapalniczkę. Z jednego z siedzeń (WATERLOGGED SEATS) weź kupon z komiksu. Od Sparky'ego wyproś kilka paróweczek (BEEF JERKY). Otwórz drzwi (HATCH) i wyjdź na zewnątrz. Piranie (PIRANHAS) nakarm parówkami i przetnij nożykiem łodygę (LILY STEM) dużego liścia lilii wodnej. Wyłów z wody ułamany koniec śmigła (PROPELLER) i używając go jak wiosła, dopłyń taką prowizoryczną łodzią do brzegu. Pójdź ścieżką (PATH) w górę. Wysłuchaj wiadomość wyskrzeczaną Ci przez papugę. Za pomocą noża zetnij zwisającą z drzewa lianę (VINE). Idź dwa razy w dół. Wzmocnij linę podtrzymującą most (SUPPORT ROPE) lianą, podnieś banana (BANANA). Udaj się teraz ścieżką w dół, [redacted] następnie dwa razy w górę. Wdaj się w dyskusję z gorylem (GORILLA) i wytłumacz mu, że goryle występują tylko w Afryce. W rezultacie goryl, jako nie mający prawa istnieć w tym miejscu, zniknie. Wespnij się na wysoką skałę (PINNACLE), a stamtąd przejdź do wioski tubylców (TRADER BOB). Wejdź do sklepu Boba i zgódź się uratować porwaną Księżniczkę Azurę, władczynię Amazonek. Daj handlarzowi parówki, a za uzyskane pieniądze kup odkurzacz (VACUUM CLEANER). Wróć na skałę, [redacted] stamtąd zejdź do dżungli (JUNGLE). Przejdź w prawo górną ścieżką, potem znowu idź w prawo. Porozmawiaj ze Skipem i poproś go o komiks „Commander Rocket vs Chicago Mob". Obejrzyj komiks (COMIC BOOK). Połącz znaleziony w tym egzemplarzu kupon z kuponem, który już posiadasz, obejrzyj plany odrzutowego plecaka (POCKET ROCKET BLUEPRINTS). Pomów z Budym i dowiedz się o dręczącej go wysypce (RASH).

Idź ścieżką w górę, następnie w prawo. Goryla w przebraniu (VICIOUS DIBOSAUR) ponownie przekonaj, że nie istnieje i przejdź wydrążonym pniem (HOLLOW LOG) ponad rozpadliną. Podążając dalej w górę, dojdziesz do miejsca, gdzie rój os lata dookoła orchidei. Usuń owady (ORCHID SWARMING WITH WASPS) odkurzaczem i zerwij kwiat (ORCHID). Przejdź w prawo. W momencie kiedy podejdziesz do rzeźbionego kamienia (STONE CARVINGS), nadejdzie Amazonka. Obserwuj jak otwiera wrota i po chwili powtórz jej czynności – naciśnij kamienny przycisk (BUTTONS).

[redacted] poprzednim numerze „Gier Komputerowych" informowaliśmy, że właśnie trafiła do sprzedaży nowa gra przygodowa. Okres wakacyjny sprzyja wyjazdom, ale wielu [redacted] nas zostaje w domu i często jedyną rozrywką są gry. Zachęcamy do rozwiązania zagadki „Flight Of The Amazon Queen", [redacted] jeśli jesteście [redacted] tyle leniwi, że wolicie robić to „za rączkę [redacted] opisem", to proszę bardzo. Obecnie [redacted] rynku dostępna jest gra w wersji [redacted] PC, ale Amigowcy nie powinni się martwić, bo już niebawem powinna zostać ukończona wersja gry na Amigę – więcej szczegółów na ten temat znajdziecie w „Wydaniu Specjalnym Computer Studio" 2/95 – piśmie [redacted] Amigowców, którzy kochają grać!



Zostaniesz schwytany i wtrącony do lochu. Porozmawiaj [redacted] najstarszym więźniem (BEDRAGGLED PRISONER), by zdobyć jedną z jego kukiełek. Kiedy nadejdzie Faye, przeproś ją i pójdź na spotkanie z dowódczynią Amazonek, która powtórnie poprosi Cię o uratowanie Księżniczki Azury. Wyjdź przed pałac, [redacted] stąd idź dwa razy w lewo, górną ścieżką w prawo, przejdź nad rozpadliną i udaj się w dół, do misji. Pomów [redacted] Mary-Lou i dowiedz się od niej o istnieniu słownika angielsko-pigmejskiego. Rozmów się z Jimmym i poznaj dietę leniwców (SLOTH). Daj małpie (MONKEY) banana, w zamian zabierając od niej orzech kokosowy. Wróć [redacted] skałę „widokową", [redacted] stamtąd do wraku samolotu (CRASH SITE). W zamian [redacted] komiks pożycz od Sparky'ego pilnik (PILE). Pilnik ten wymień u Mary-Lou [redacted] słownik. Udaj się do sklepu Boba i daj mu orchideę – wdzięczny handlarz pozwoli Ci wziąć jeden z podbieraków (BUCKET O'NETS). Wyłów z jego pomocą perfumy (PERFUME) pływające w wodzie niedaleko samolotu oraz złap dużego żuka (BEETLE) latającego koło wodospadu w dżungli.



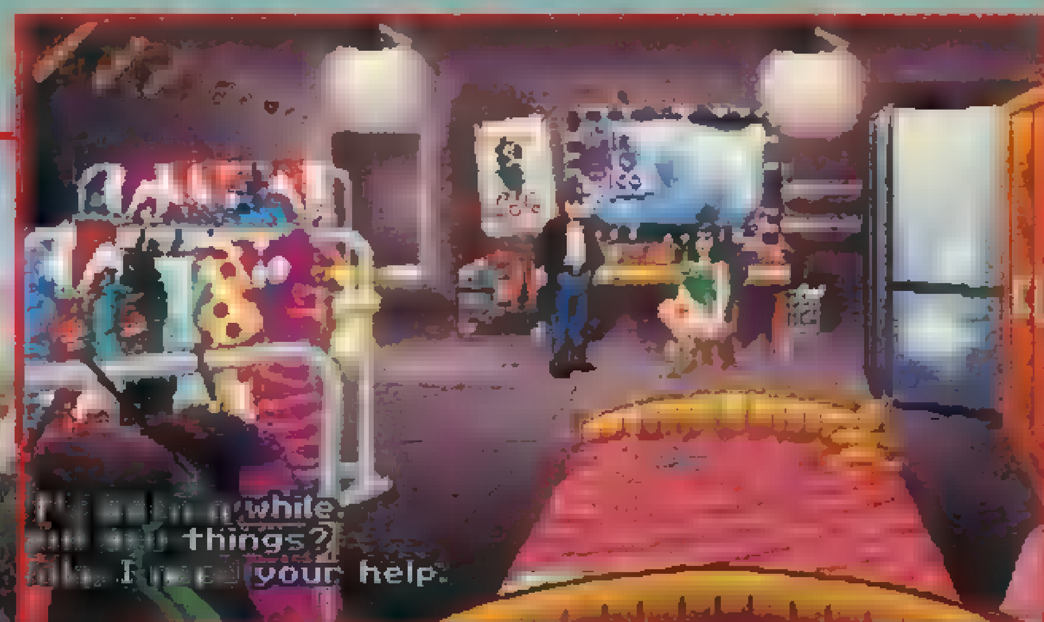
Wejdź na wysoką skałę i przejdź do fabryki (FLODA INC CAMP). Z kwietnika przed budynkiem zerwij kwiat (FLOWER). Wróć do sklepu Boba i porozmawiaj z Naomi. Gdy powie Ci, że nie ma perfum na randkę, daj jej te, które wyłowiłeś z wody. Ponownie udaj się do dżungli i odnajdź miejsce gdzie przebywa leniwiec (THREE TOED SLOTH). Daj mu kwiat z kwietnika i poczekaj aż podejdzie trochę bliżej Ciebie. Wówczas zetnij mu kilka włosków nożyczkami. W wiosce tubylców porozmawiaj ze starą szamanką (WITCH DOCTOR) i dowiedz się, jakie są składniki lekarstwa [redacted] wysypkę.

AM
Fligh
QU

Przetnij orzech kokosowy nożem i daj go szamance, tak samo jak sierść leniwca oraz osy z odkurzacza. Lekarstwo (LOTION) przekaż Budowi. Za uzyskane w ten sposób pieniądze kup w sklepie Boba płytę (RECORD). Z tego samego miejsca co uprzednio zabierz banana i idź do fabryki.

TAJNE LABORATORIUM

Wejdź do budynku (DOOR) i wmów sekretarce (SECRETARY), że zostałeś przysłany do dezynfekcji (FUMIGATOR). Wejdź do kuchni (korytarz po prawej). Porozmawiaj z kucharzem (CHEF) i jako rozwiązanie jego problemów z delikatnym podniebieniem Doktorka, daj mu banana. Kiedy sobie pójdzie, wyjmij z szafki puszkę jedzenia dla psów (DOG FOOD) i zabierz trochę chrupków serowych (CHEEZE BITZ). Przejdź do pokoju po prawej. Otwórz szafę (FOOT LOCKER), zabierz ze środka piszczącą zabawkę (SQUEAKY TOY). Z worka z pocztą (MAIL BAG) zabierz list – sprawdź kto jest adresatem. Wróć do recepcji, a stamtąd idź w górę, do salonu. Spod poduszki kanapy (COUCH) wyjmij pieniądze. Połóż płytę [redacted] adapterze (PHONOGRAM) i zjedź windą (ELEVATOR) do podziemnego kompleksu. Wejdź do pomieszczenia po lewej stronie korytarza, otwórz jedno z pudeł (BOX) i wyjmij ze środka otwieracz do puszek (CAN OPENER). Idź [redacted] dół. Porozmawiaj [redacted] strażnikiem Johnem i wręcz mu list. Wejdź do pokoju bliższego dolnej krawędzi ekranu. Przeczytaj „rozkład zajęć" podwładnych Doktora (DUTY ROSTER).



AZON
t of the
EEN

Wróć na korytarz i idź dwukrotnie w dół. Wejdź do pokoju (DOOR), przypomnij Henry'emu o jego służbie w kuchni i wejdź do pomieszczenia, którego przed Twoim przyjściem pilnował.

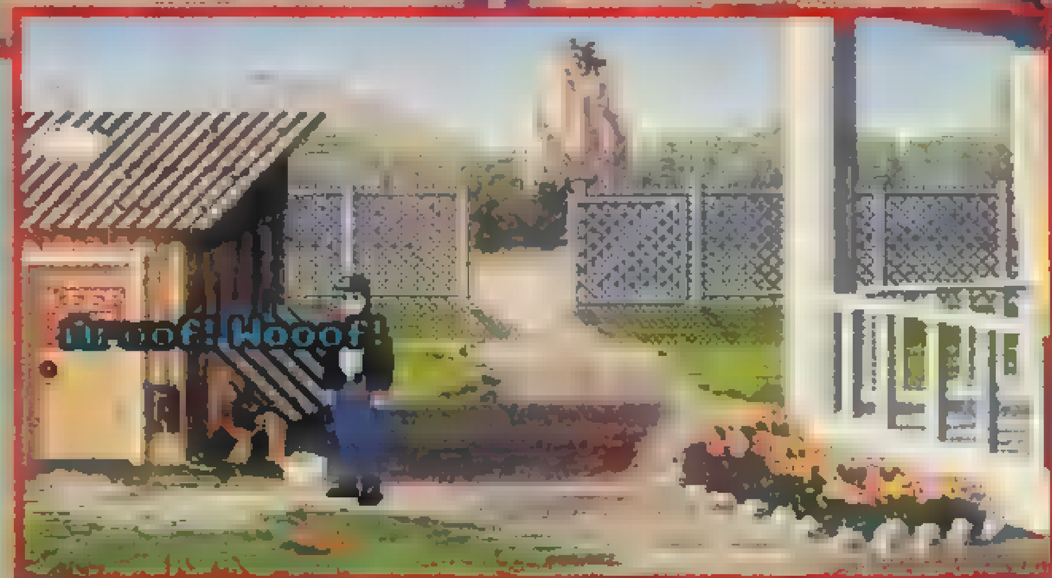
Obejrzyj plany strategiczne zawieszone na ścianie (WALL CHART), weź książkę (BOOK) z biurka. Nożyczkami odetnij okładkę, by wydostać z niej kluczyk. Wyjdź na zewnątrz i zejdź schodami (FIRE EXIT) na dół. Poczęstuj dino-szczurka (DINO RAT) chrupkami. Z półki zabierz napój Super Słabiak (SUPER WEENIE SERUM), wejdź po schodach (STAIRS) do pomieszczenia z celą. Kluczykiem otwórz drzwi celi (PRISON DOOR). Kiedy włączy się alarm schowaj się z Azurą za manekiny (MANNEQUINS). Spytaj się następnie Księżniczki jakiego kodu użył strażnik, aby otworzyć drzwi i powtórz go (WALL PANEL). Cofnij się do recepcji, weź ołówek (PENCIL) i wróć do podziemnego laboratorium.

Odnajdź w korytarzu Klunka. Otwórz puszkę z psim jedzeniem otwieraczem i do jej zawartości dolej napój. Tak spreparowaną potrawkę (CHEF'S SURPRISE) daj Klunkowi, po czym słownie sprowokuj go do bijatyki i znokautuj. Wejdź do gabinetu, którego strzegł. Zamaż ołówkiem kartkę papieru leżącą na biurku (WRITING PAD) i zapamiętaj kombinację otwierającą sejf. Idź do miejsca w którym stał John i wejdź w drzwi w górnym krańcu korytarza. Przesuń szafkę (CABINET), otwórz sejf korzystając z posiadanej kombinacji (PIECE OF PAPER), zabierz klucz i kartkę papieru. Obejrzyj ją (ROCKET PLAN). Wyjdź na zewnątrz budynku. Rzuć psu zabawkę, wejdź do szopy. Kłódkę na skrzyni (PADLOCK) otwórz kluczem, wyjmij ze skrzyni (BOX) odrzutowy plecak (ROCKET PACK). Udaj się do Amazonek (AMAZON FORTRESS).

ŚWIĄTYNIA

Wejdź do pałacu. W momencie kiedy Azura będzie obdarowywać Cię w zamian za uratowanie jej życia, wkroczy Doktor i zleci Ci kolejną misję – odnalezienie Kryształowej Czaszki. Idź na przystań (JETTY). Porozmawiaj z przewoźnikiem (FERRYMAN), poczekaj aż wspomni o kłopotach z wędkowaniem i wówczas zaproponuj, że dostarczysz mu przynętę – daj mu żuka i poproś o przewiezienie na Wyspę Gnuśności (SLOTH ISLAND). Wejdź do świątyni (ENTRANCE). Przejdź korytarzem dookoła budynku i pozbieraj szczątki pozostałe po mumiach (BODY). Jeżeli spotkasz dino-szczurka poczęstuj go chrupkami. Kiedy wrócisz do „punktu wyjścia", powstawiaj zdobytą czaszkę, żebra i kości nogi do odpowiednich nisz (HOLE) w ścianie. Szkielet ręki włóż do otworu (SOCKET) w dziwnym urządzeniu stojącym pod ścianą. Do drugiego otworu (SLOT) wrzuć monetę i pociągnij za „rączkę" (ARM BONE). Przejdź przez sekretne przejście. Rozwiązanie zagadki Strażnika jest proste – człowiek. Gdy zostaniesz już sam, wejdź w korytarz po prawej stronie i idź nim tak długo, aż dojdziesz do kobiet-zombi. Poprowadź z nimi rozmowę w ten sposób, by otworzyły sarkofag celem przekonania Cię o obecności w nim Księcia. Szarpnij wtedy, wyciągnij bandaż (MUMMY WRAPPINGS) wystający z sarkofagu i zażądaj ponownego pokazania Ci zwłok Księcia. Kiedy zombi oddalą się zaświaty, otwórz sarkofag (SARCOPHAGUS), wytnij nożem lianę rosnącą w środku (SARCOPHAGUS WITH VINES), zamknij go i przepchnij w bok. Wskocz do dziury ukrytej za sarkofagiem (EXIT). Zetnij stwardniały czop (TREE SAP) z korzenia drzewa. Uchwyć kilka kropli żywicy, wysmaruj nią kij baseballowy i zbierz jeszcze trochę żywicy. Popraw wiszącą krzywo kamienną maskę (FOUNTAIN HEAD) i podnieś klejnot (BLUE JEWEL) skryty do tej pory pod wodą. Idź w lewo. Pomów z człowiekiem uwięzionym w klatce, przejdź dalej w lewo. Używając kukiełki jak rękawicy wyjmij spod gorącej pary kamienny dysk (STONE DISC). Wróć do pomieszczenia z drzewem i pociągnij za dźwignię (LEVER). Wejdź w „usta" posągu. Nałóż dysk na trzonek (SPINDLE) i zarzuć na niego lianę. Wróć do olbrzymiego posągu i idź do przejścia do prawej strony. Nałóż lianę (LOOSE VINES) na dolny dysk (PULLEY) i za pomocą kija baseballowego zakręć dolnym dyskiem. W nowo otwartym pomieszczeniu znajdziesz kilof (PICK). Tym samym sposobem co otworzyłeś, zamknij przejście. W komnacie z posągiem ponownie wybierz środkowe wejście. Idź korytarzem na wprost (DOOR). W jaskini rozbij stalaktyt (STALACTITE) kilofem. Wykuty ze środka skały krzemień (FLINT) włóż do zapalniczki. Wróć do komnaty z posągiem. Tym razem wybierz przejście po lewej. Gdy dojdziesz do białego węża, nawiń bandaże na kości ręki i podpal taką pochodnię zapalniczką. Postrasz gada (SNAKE) płomieniem. Wejdź w drzwi uprzednio blokowane przez węża. W tym pomieszczeniu przejdź przez drzwi prowadzące w „górę". Naciśnij dźwignię (LEVER), porozmawiaj z Ianem i przekonaj go by odwiązał linę przymocowaną do dna klatki. Powtórnym naciśnięciem dźwigni uwolnisz Iana. Wyjdź z komnaty przez drugie z istniejących w niej wyjść.







Idź dwa razy w lewo. Wyrwij z kamienia tkwiący w nim kij (BIG STICK) i włóż klejnot w otwór w twarzy posągu boga (EYE). Cofnij się kawałek do „laserowych" statuetek i wejdź po schodach na górę (DOOR), pójdź w lewo, z ciała (BODY) zabierz identyfikator i fragment rzeźby, idź w górę i wróć do jaskini w której zdobyłeś krzemień. Kilofem powiększ otwór (HOLE) w ścianie po lewej stronie. W pomieszczeniu obok otwórz trumnę (CRYPT) z pomocą kija. Wyjmij ze środka maskę pośmiertną (DEATH MASK), oczyść ją bandażem. Lśniącej maski użyj do zniszczenia „laserowych" statuetek (MIRRORED SURFACE). Idź w głąb korytarza. Kijem oblepionym żywicą wyciągnij klejnot (GREEN JEWEL) i umieść go w tym samym posągu co poprzedni. Cofnij się do komnaty, w której był kamienny dysk i ze zwłok Iana (IAN'S PULVERISED BODY) zabierz drugi fragment rzeźby. Żywicą sklej oba kawałki w figurkę (STONE KEY). Powróć do posągu (teraz uśmiechniętego) bożka i wejdź w drzwi po prawej (DOOR). Figurkę wstaw w otwór w posągu (STATUE). Zejdź po schodach na dół (EXIT), przejdź przez kładkę. Dawaj dino-szczurkowi chrupki i idź tymi przejściami, które on wybierze. Kiedy przejdziesz labirynt, wejdź w drzwi po prawej.



Oczyść podłogę (MOSAIC) odkurzaczem. Wciśnij dolny symbol w drugim rzędzie (licząc od lewej), a następnie drugi od dołu w trzecim. Przejdź przez drzwi, które otworzyłeś. Strażnikowi wyjaśnij, że jesteś z królewskiego rodu i jako dowód daj mu koronę. Weź Czaszkę (CRYSTAL SKULL), idź w górę i w lewo.

Przeczytaj inskrypcje (WALL MARKINGS), wciśnij kamienny przycisk po prawej stronie (WALL PANEL), następnie drugi po lewej. Usiądź na katapulcie (CHAIR).

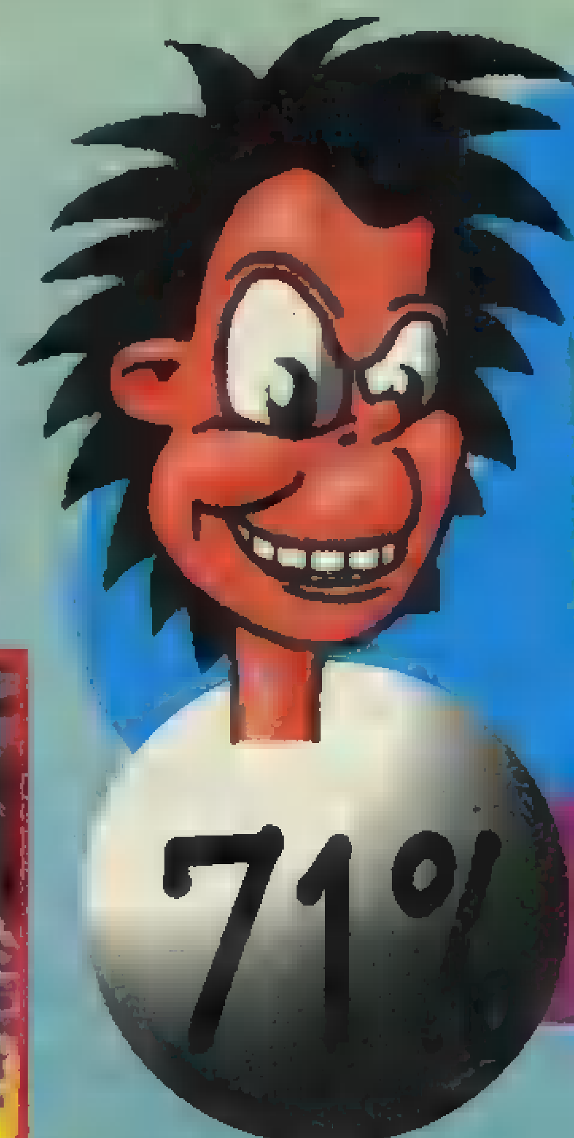
DOLINA MGIEŁ

Poznaj najbliższe plany Doktorka, a kiedy Ironstein oddali się, podnieś z pryczy kubek (MUG) i walnij nim o kraty celi (PRISON DOOR). Po chwili Faye i Anderson uwolnią Cię z więzienia. W sklepie Boba kup butelkę alkoholu (ALCOHOL), wlej jej zawartość do baku odrzutowego plecaka i idź na wysoką skałę, by stamtąd wystartować.

Gdy „wylądujesz" udaj się w prawo i dwa razy w górę. Zetnij nożem parę gałązek z krzaka (BRANCHES), zachęć nimi brontozaura (LARGE DINOSAUR) do przesunięcia swego cielska. Pójdź dwukrotnie w dół i w lewo. Wypłosz dinozaura, dmąc w róg (TYRANNO HORN) i kontynuuj marsz w prawo. Zmuszony przez Ironsteina włożysz Czaszkę do starożytnego robota. Wkrótce uruchomiony przez Ciebie robot rozpocznie walkę z zamienionym w tyranozaura Doktorem. Podnieś pistolet Ironsteina (DINO RAY GUN) i na próbę strzel w Doktora (MONSTER FRANK). Następnie poproś Faye, by odwróciła lusterko, ponownie strzel w Doktora i daj maskę pośmiertną Sparky'emu. Strzał, który teraz oddasz, definitywnie (czy aby na pewno?) zlikwiduje Ironsteina. Pozostanie Ci już tylko nacieszyć się happy endem.

■ **Patrycja Wardzała**





dystrybucja: MIRAGE
TEL. (0-2) 671-77-77
cena: 75.00/91.00
wymagania: AMIGA (wkrótce)
PC 386 SX, 4 MB RAM, VGA, SB, nośnik 6x 3.5" HD lub 1 CD

RENEGADE '95

PRZYGODOWA

71%

BI

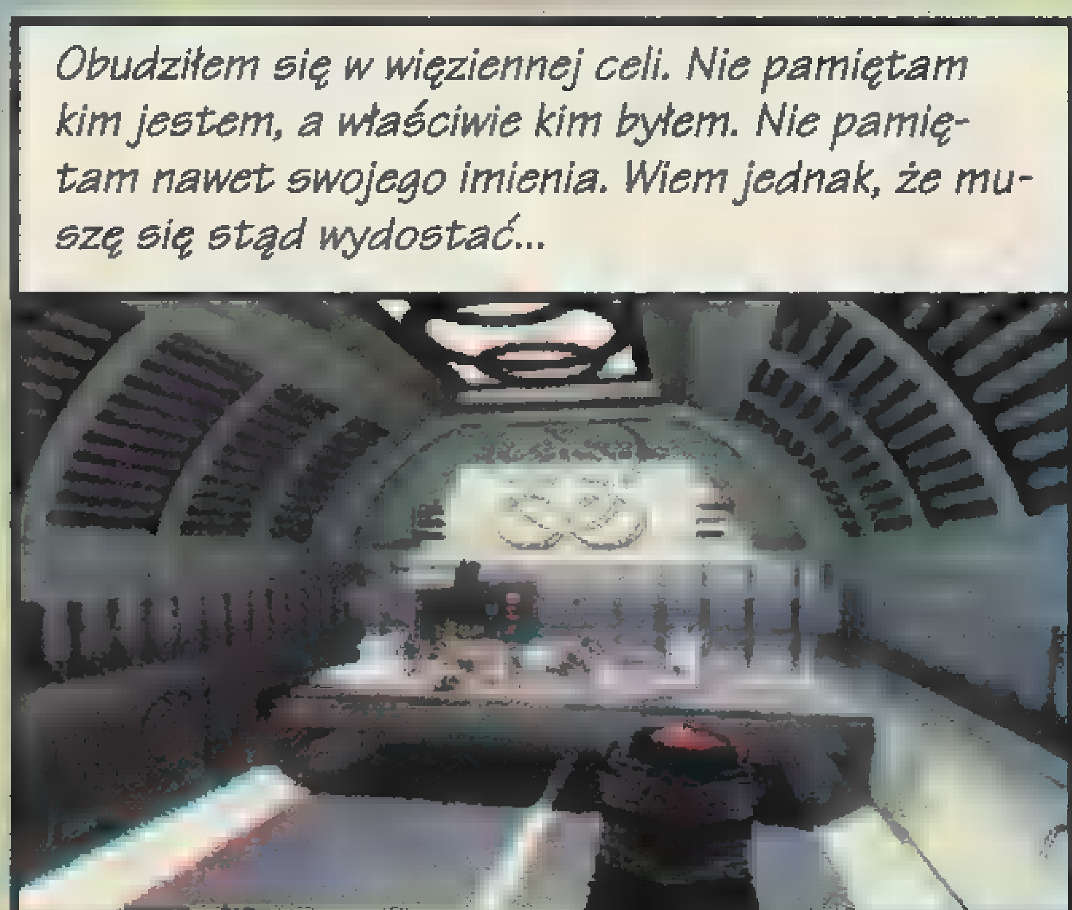
Jest to znakomicie zrealizowana gra, którą trudno jednoznacznie zakwalifikować do jakiegoś określonego gatunku. Mamy tu po mistrzowsku połączone wątki z różnych odmian gier. Jest tu przygoda, łamigłówki - zagadki logiczne i liczne elementy walki. Szacunek musi budzić sposób wykreowania postaci głównego bohatera, który jest człekopodobnym tworem o zmiennym morfiźmie. Sprawia przez to wrażenie metalicznej postaci znanej z filmu „Terminator 2". Fabuła gry jawi nam się jako typowa science-fiction. Człekopodobny twór imieniem Lex budzi się w obcym, dziwnym miejscu. Myśli, czuje, porusza się. Bez wątpienia jest cyborgiem z ludzkim mózgiem. Kto go tak do cholery urządził? - nie jest w stanie nic sobie przypomnieć. Z głębokich otchłani podświadomości dobija się natrętna myśl, że musi się stąd wydostać i pomścić... Jednak, co i kogo, to już zadanie dla Ciebie. Poniżej zamieszczamy „Comix Solution", który powinien ułatwić Wam to zadanie. Ze względu na dość rozbudowaną fabułę, musieliśmy podzielić nasze opowiadanie na dwie części. Dokończenie tej fascynującej przygody znajdziecie zatem w następnym numerze „Gier Komputerowych". Nie przegap go w kiosku!

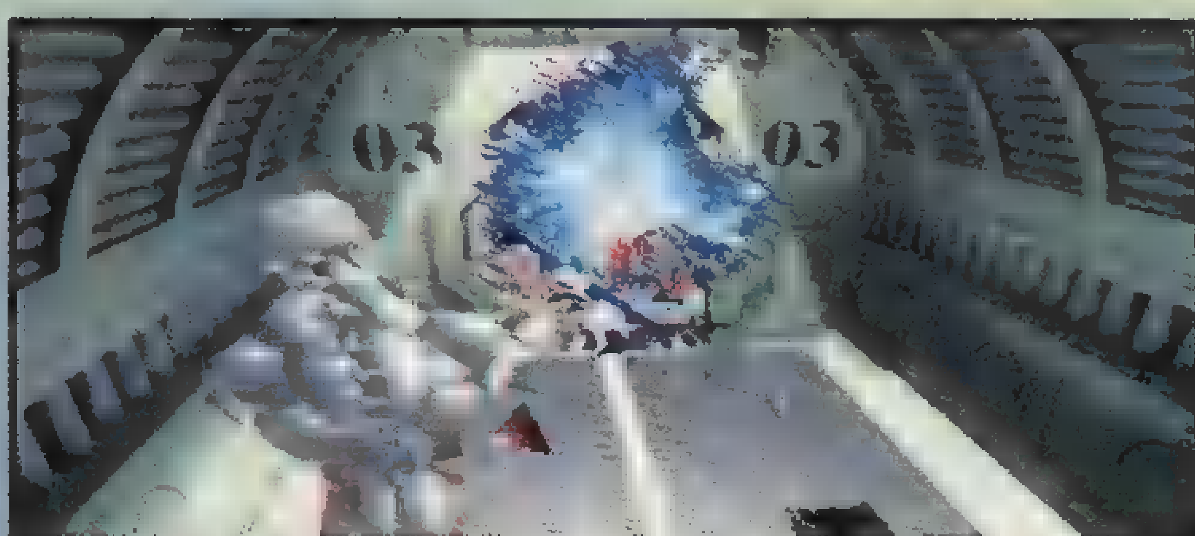

Statek dolatywał już do celu.


Po łagodnym lądowaniu.

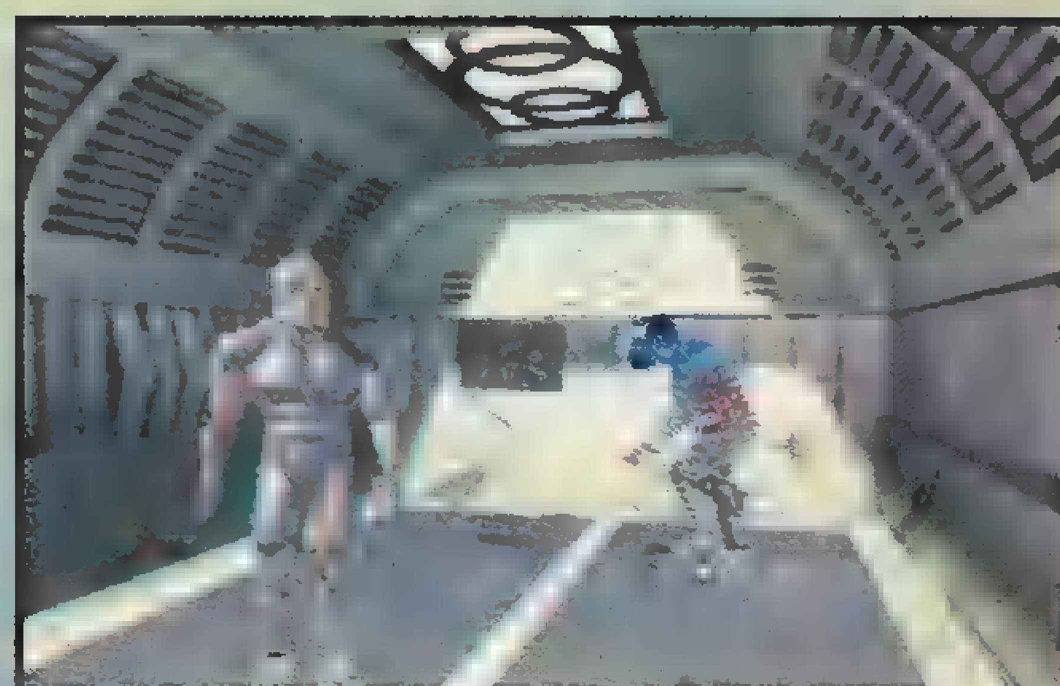

Zostałem zaciągnięty do ogromnej podziemnej bazy.

Obudziłem się w więziennej celi. Nie pamiętam kim jestem, a właściwie kim byłem. Nie pamiętam nawet swojego imienia. Wiem jednak, że muszę się stąd wydostać...

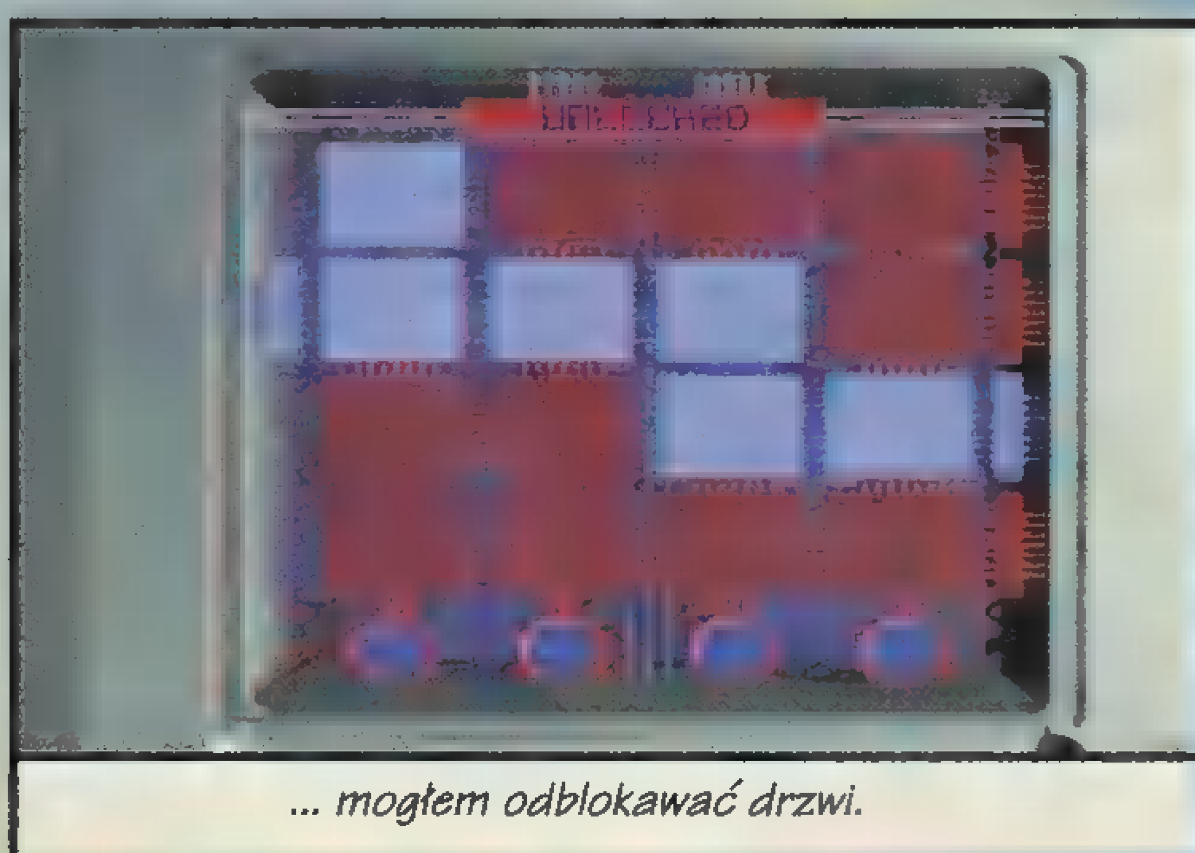


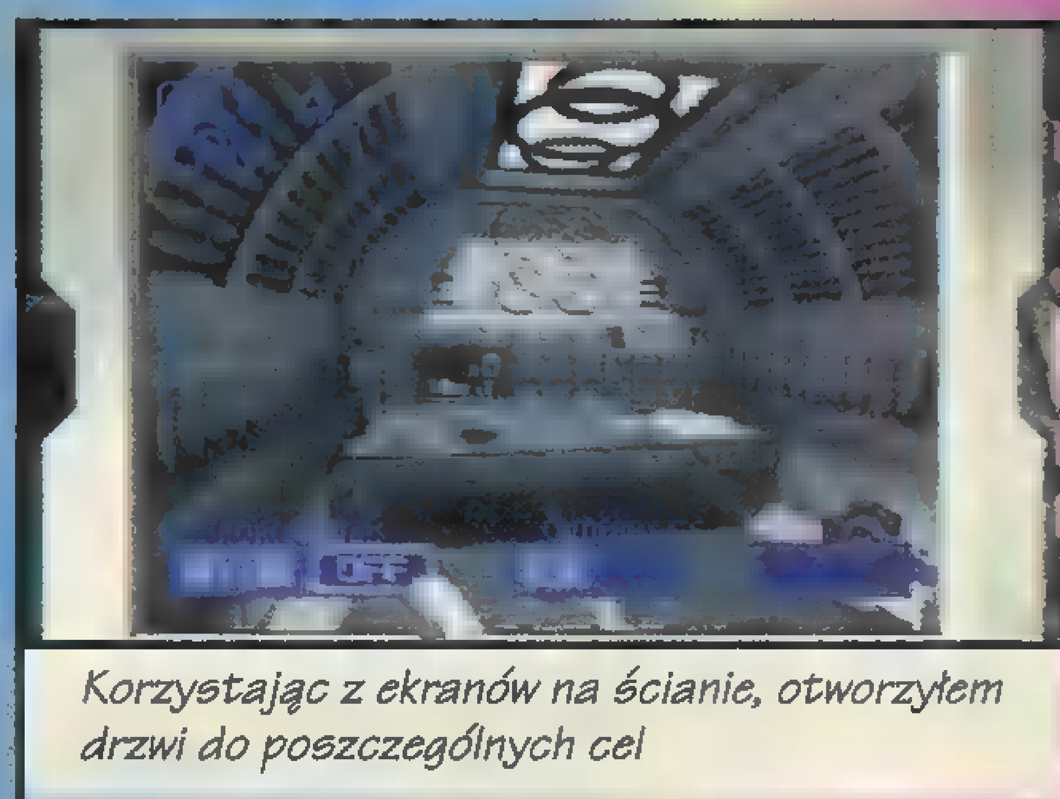


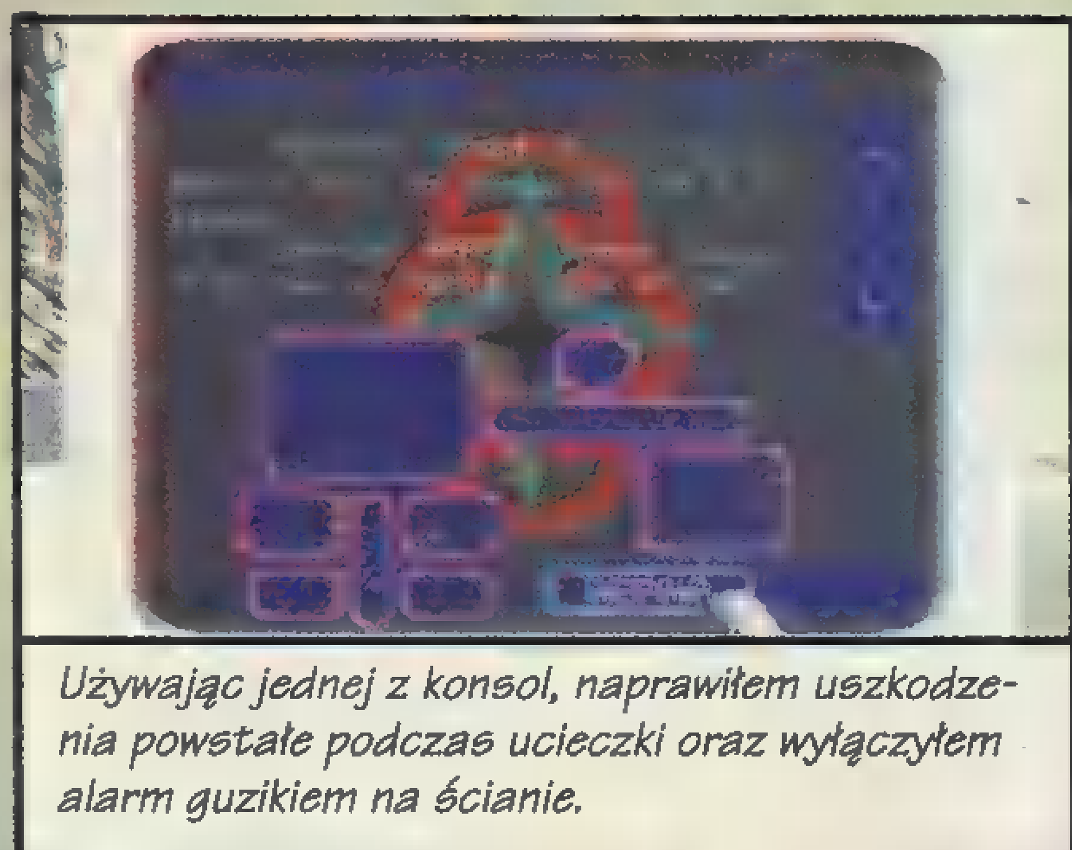
Najpierw skopałem mechaniczną pielęgniarę i rzuciłem ją na barierę energetyczną. Przy okazji zabrałem notebooka i kawałek mięsa.


W celi obok dałem żarło jakiemuś niewypałowi genetycznemu. Szybko wziąłem widelec, zdjęcie i następnego notebooka.

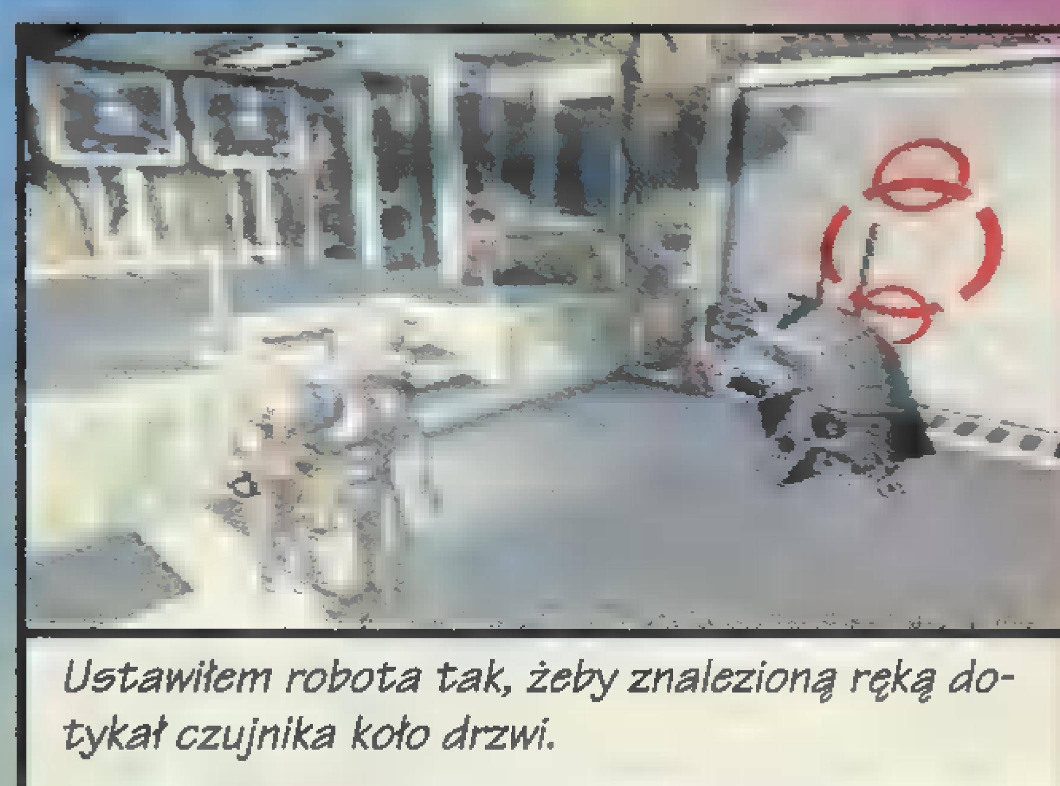

Poprzez otwarcie widelcem panelu ...


... mogłem odblokować drzwi.

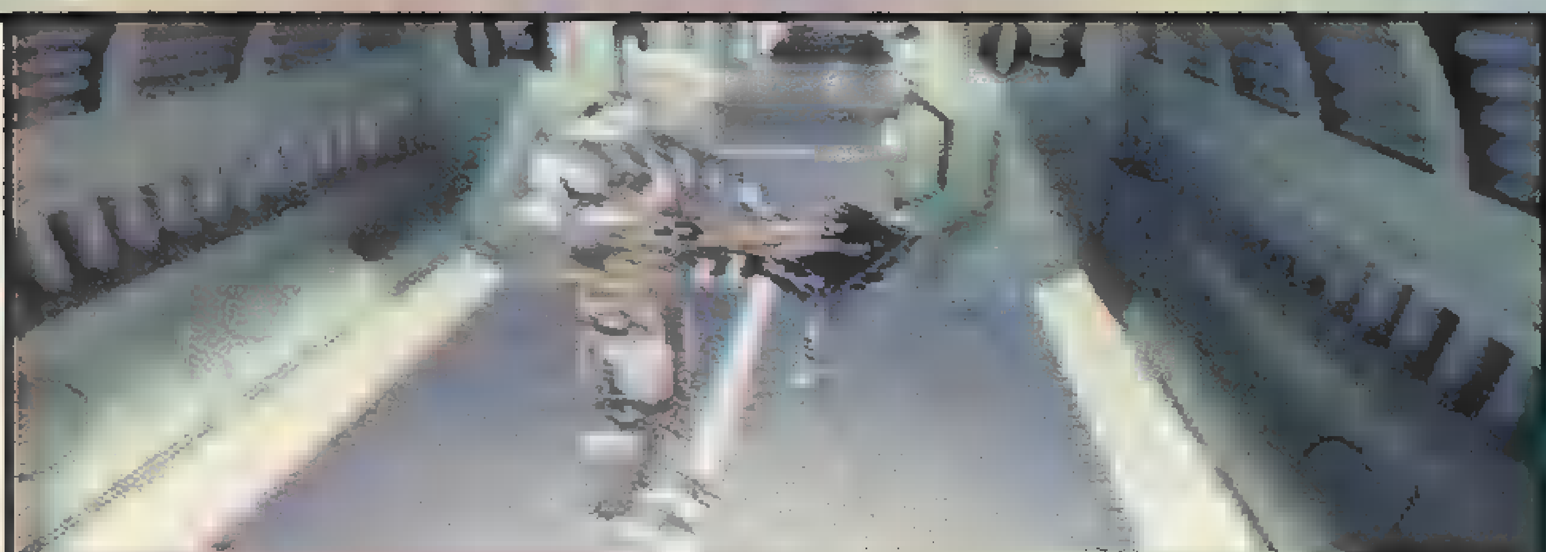

Korzystając z ekranów na ścianie, otworzyłem drzwi do poszczególnych cel


Używając jednej z konsol, naprawiłem uszkodzenia powstałe podczas ucieczki oraz wyłączyłem alarm guzikiem na ścianie.


Terminalem sprowadziłem pielęgniarę i po drodze kazałem jej podnieść rękę.


Ustawiłem robota tak, żeby znalezioną ręką dotykał czujnika koło drzwi.

9. Poszedłem do celi 4 i przejrzałem treść znalezionego tam notebooka. W zapisie 12 znalazłem kod potrzebny do otwarcia drzwi wyjściowych.

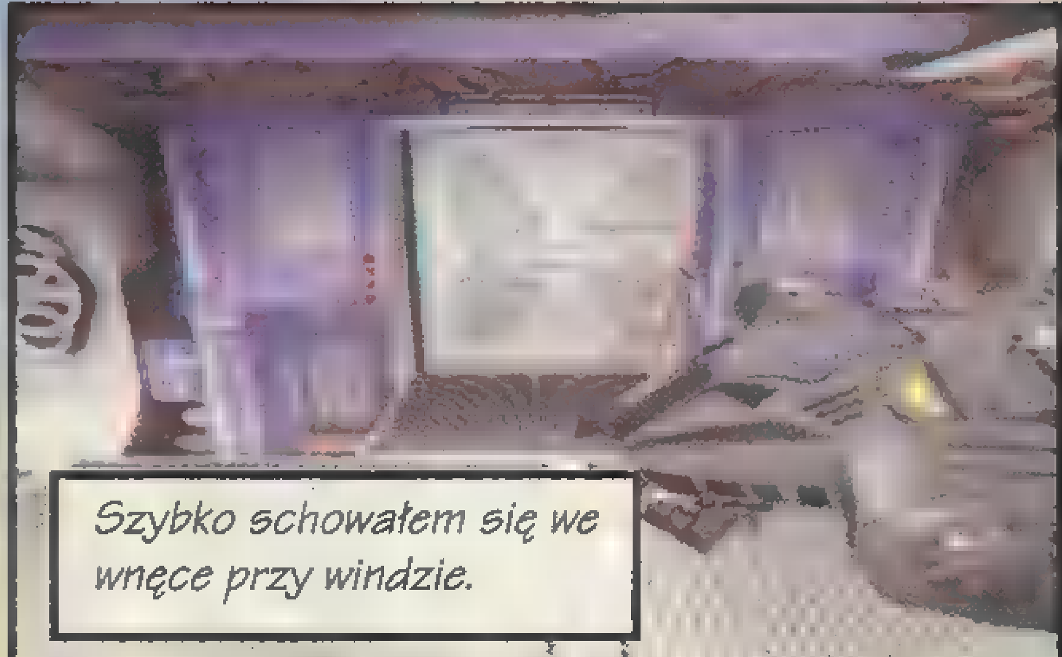


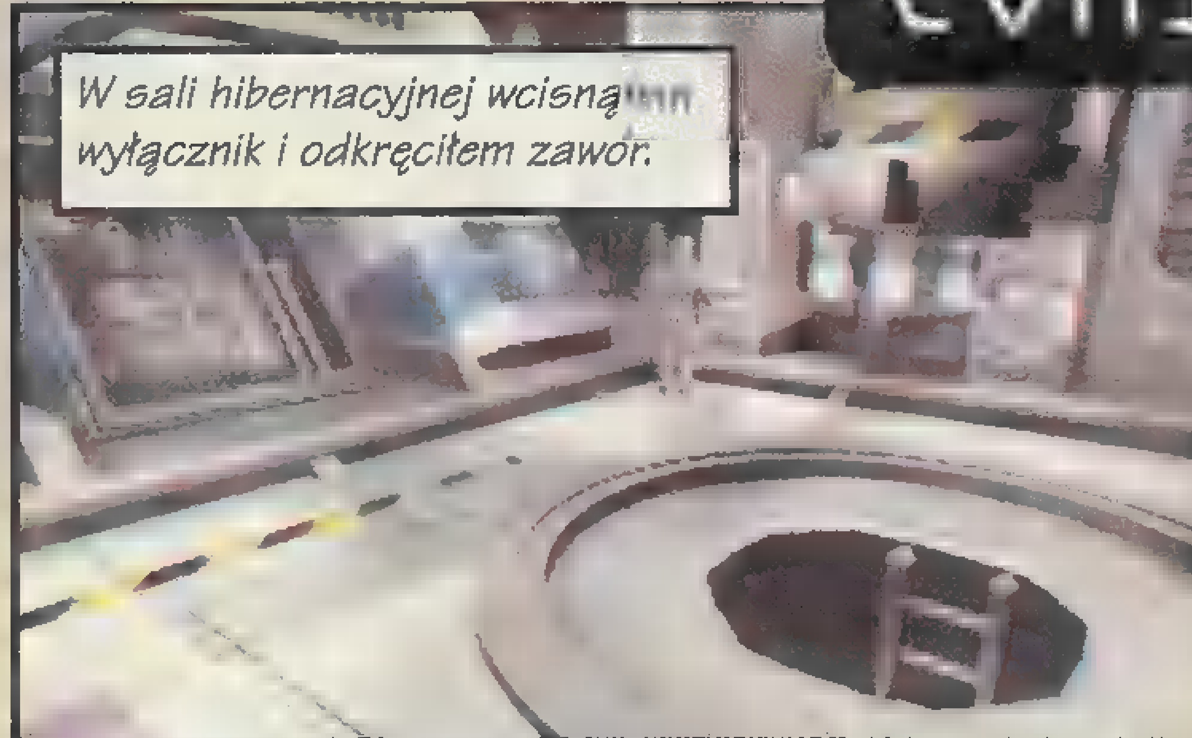


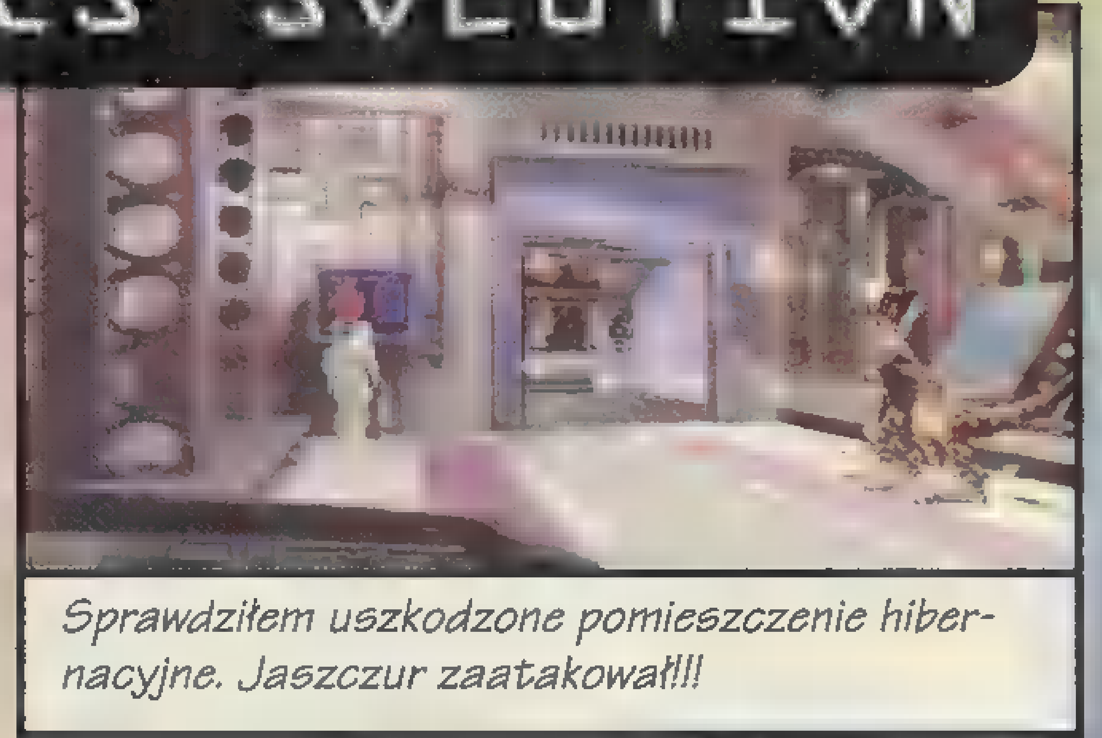
10. Na jednej z konsol wpisałem kod z notebooka i kiedy stanąłem na zapadni, drzwi się otworzyły.

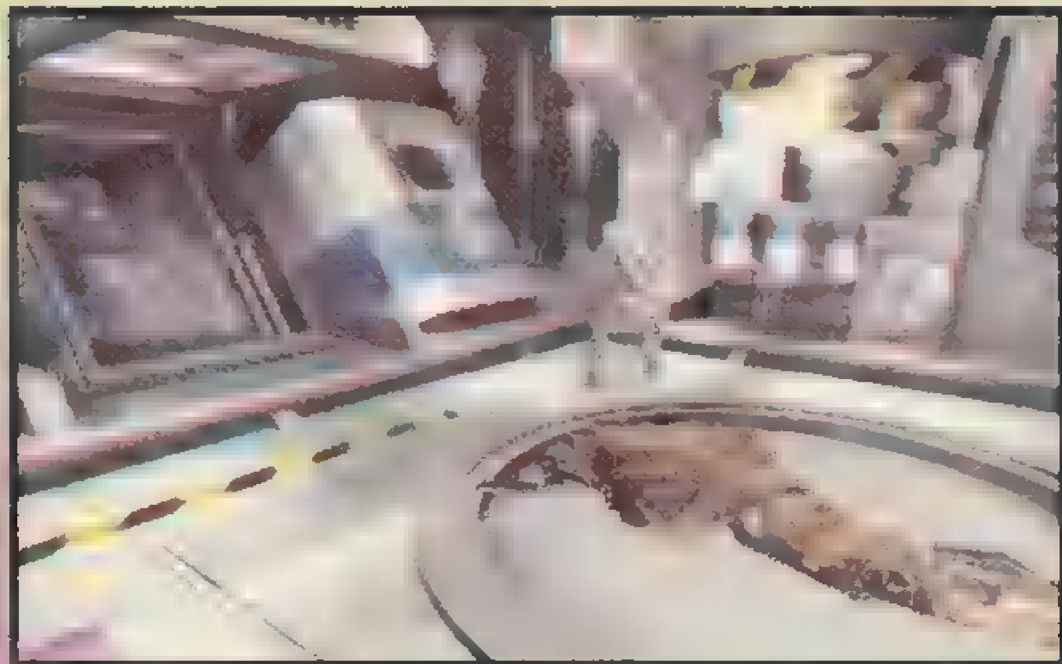
OFORGE

COMICS SOLUTION





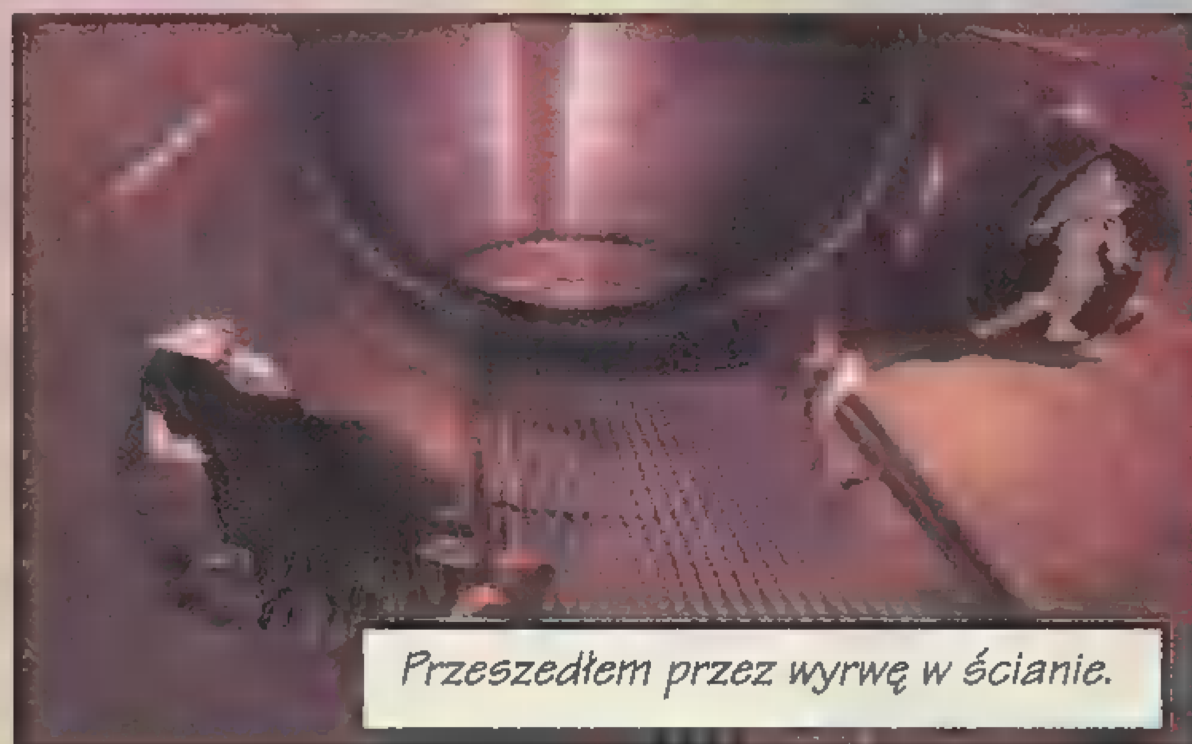


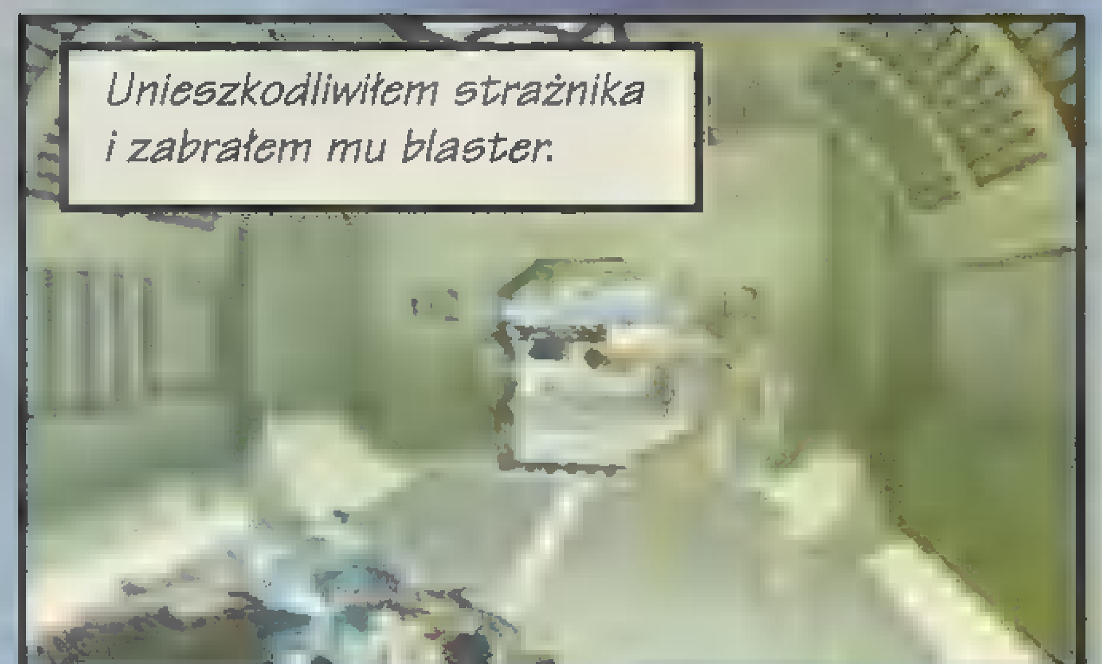

Po krótkiej walce zwierz padł na śluzę.



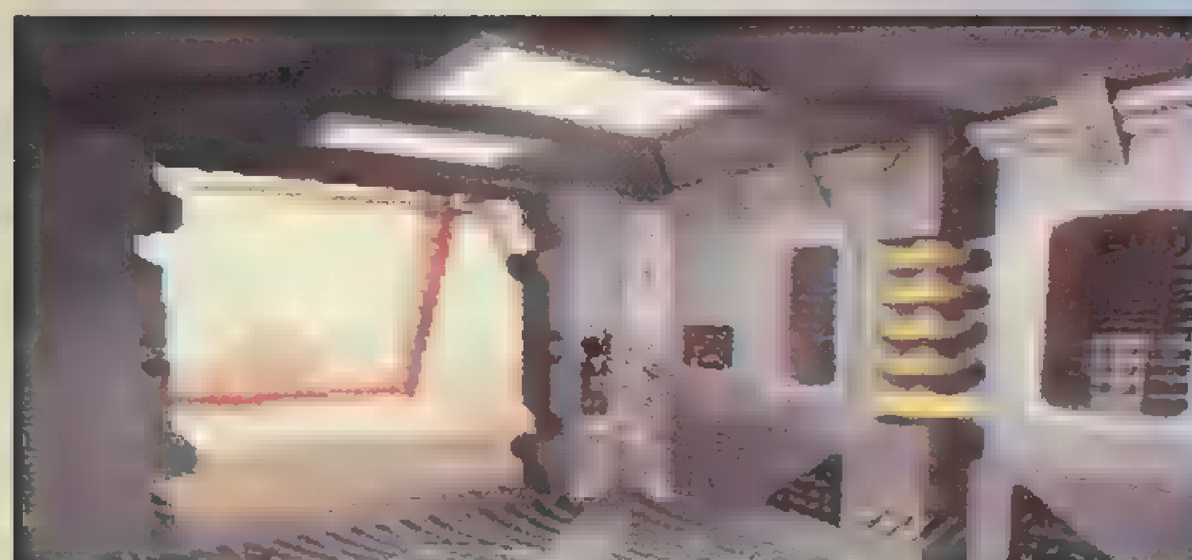


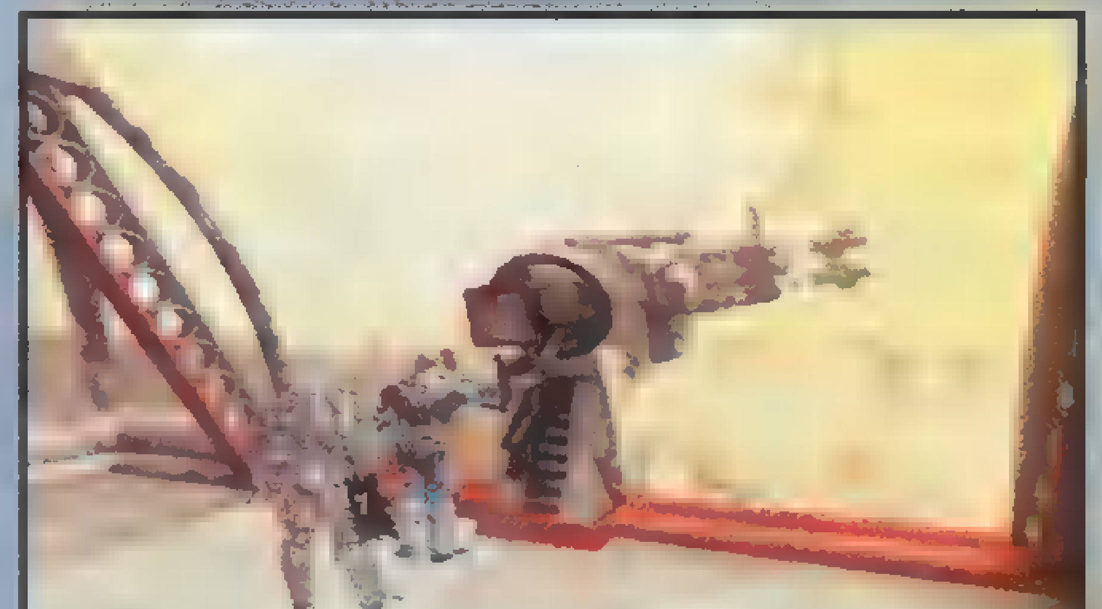







Wróciłem do windy i pojechałem na pierwsze piętro.

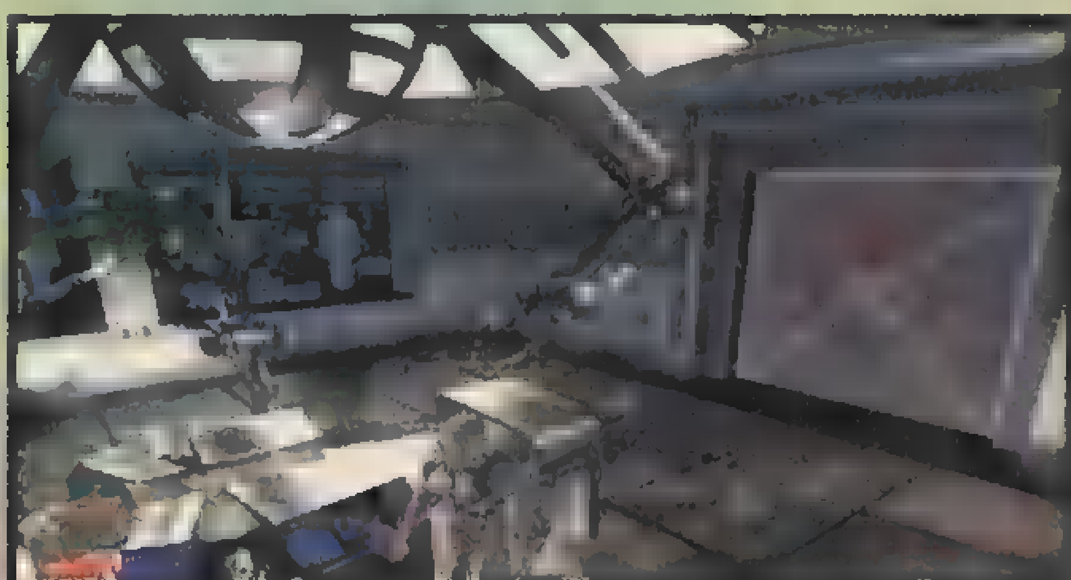

Odbitymi od ścian pociskami zniszczyłem wszystkie latające drony.


Paroma trafnymi uderzeniami namówiłem strażnika, aby uruchomił laser.

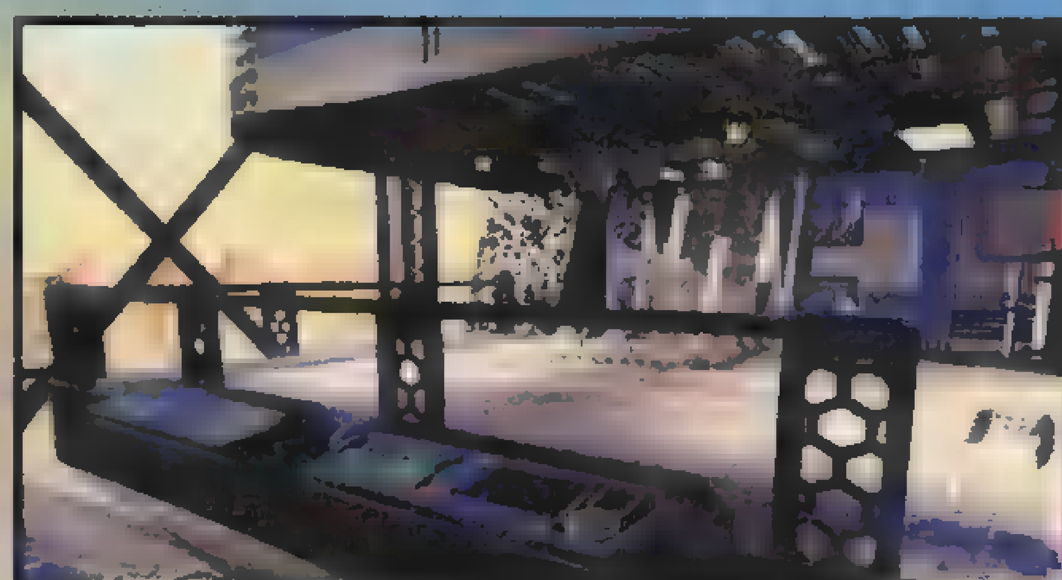

Zestrzeliłem dwa nadlatujące statki, wypełnione wrogo nastawioną załogą.

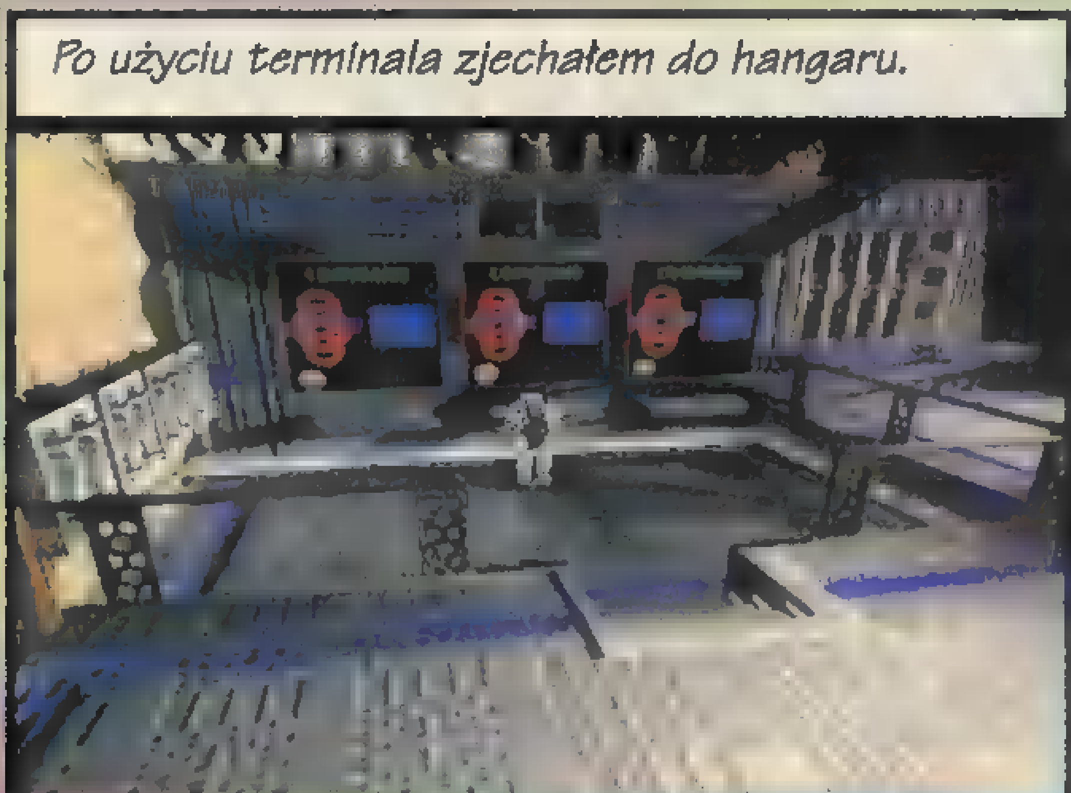

Zjechałem windą na 3 piętro. Rykoszetami załatwiłem czuwającego robota.


Wszedłem do sali operacyjnej.

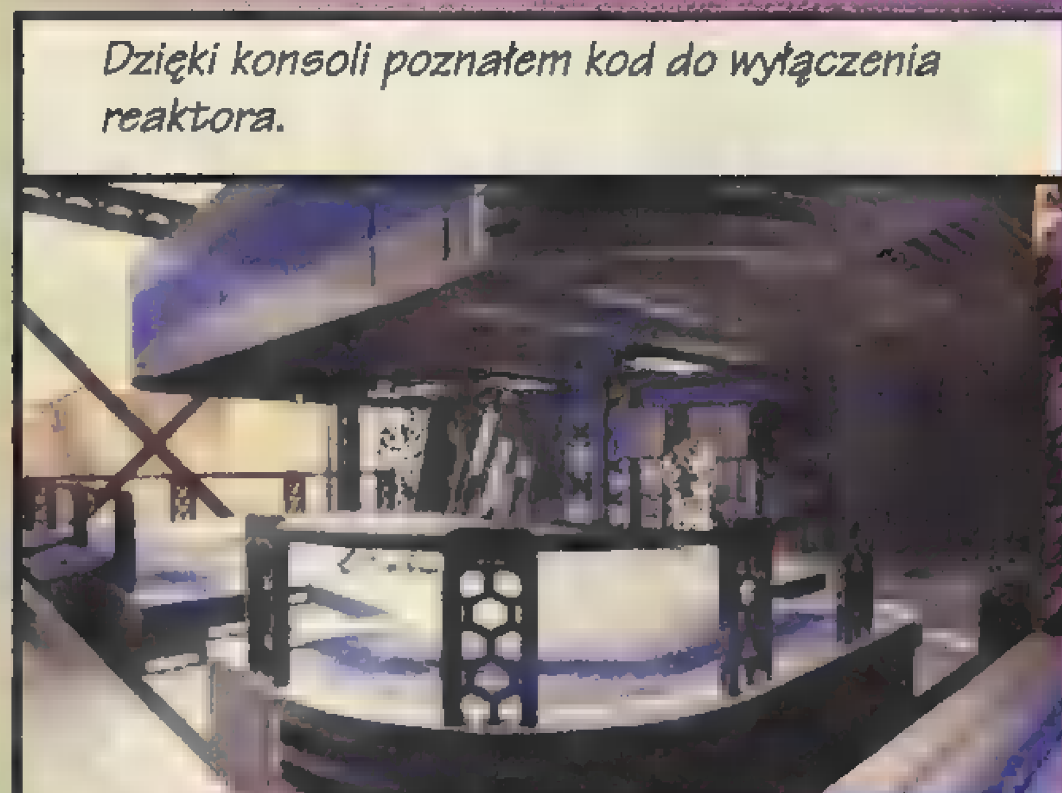

Wymieniłem sobie baterię i zabrałem z podłogi urządzenie medyczne.

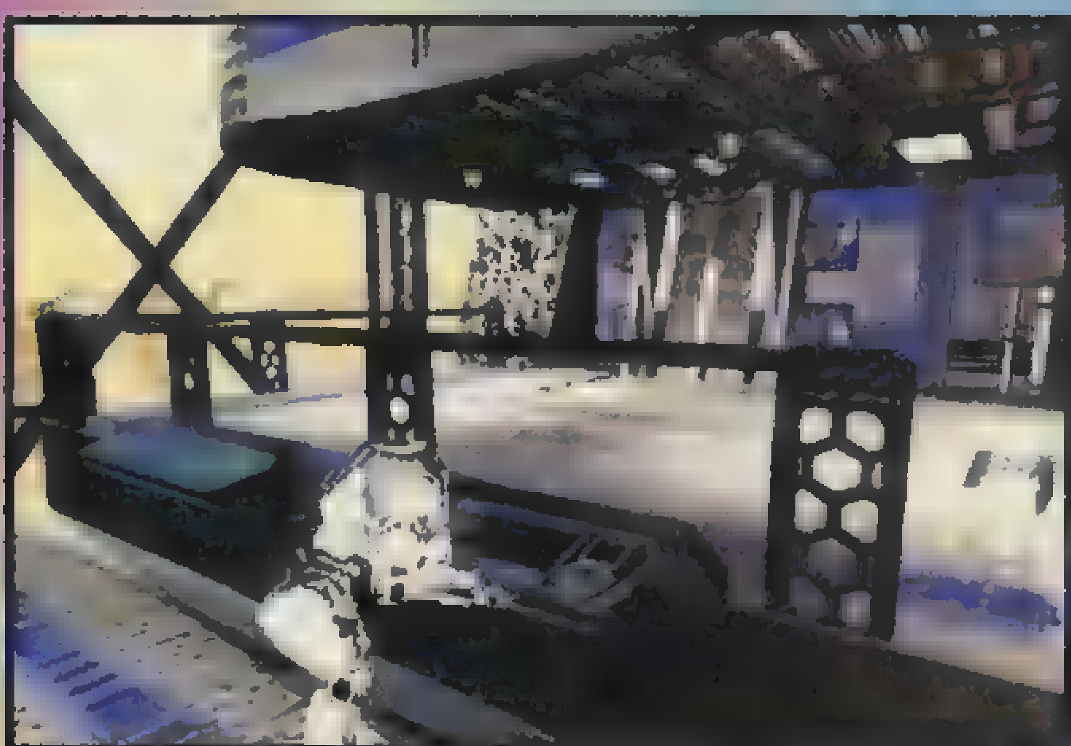

Na końcu korytarza wszedłem do sali kontrolnej.


Sprowadziłem do parteru żołnierza, po czym przywdziałem platynową zbroję.

Po użyciu terminala zjechałem do hangaru.


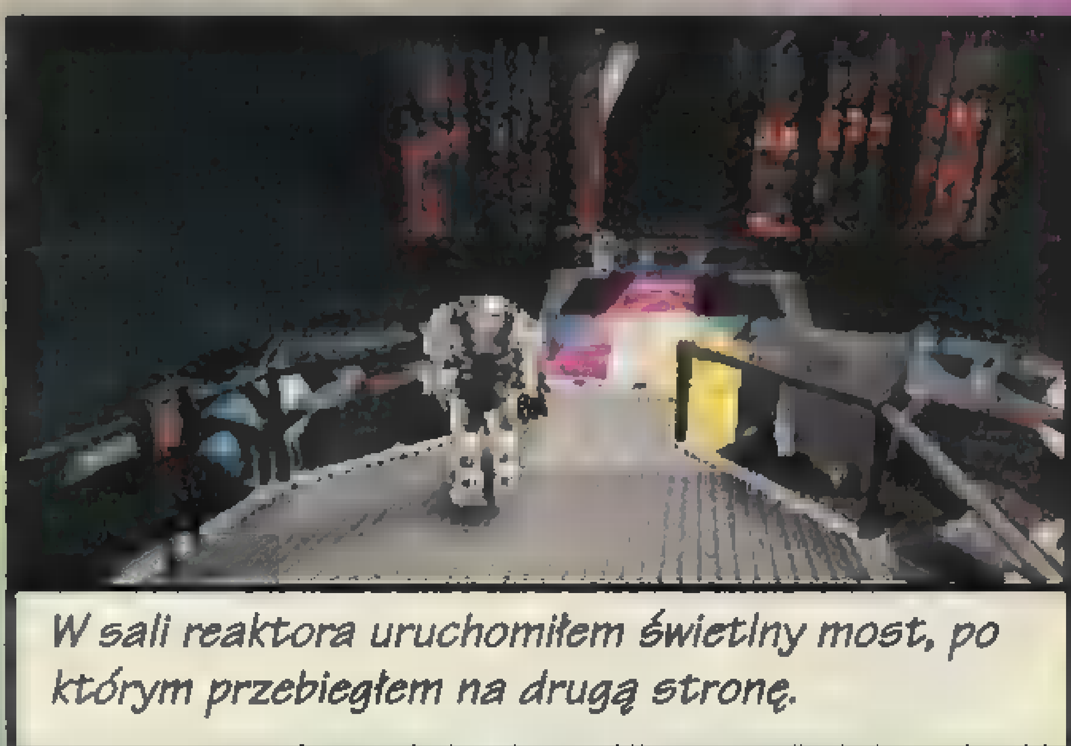
Poćwiczyłem karate na kolejnym strażniku. Podniosłem z podłogi krótkofalówkę, sześcian Obcych i wymieniłem swoją baterię.


Dzięki konsoli poznałem kod do wyłączenia reaktora.


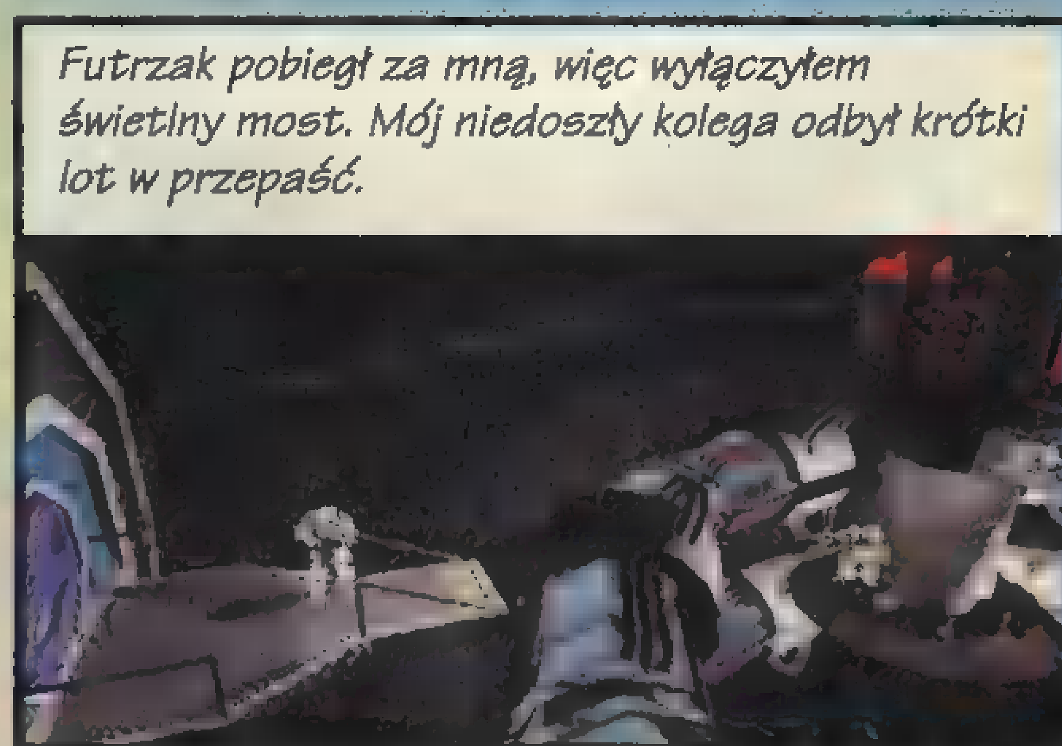

Skierowałem podnośnik do komnaty reaktora...

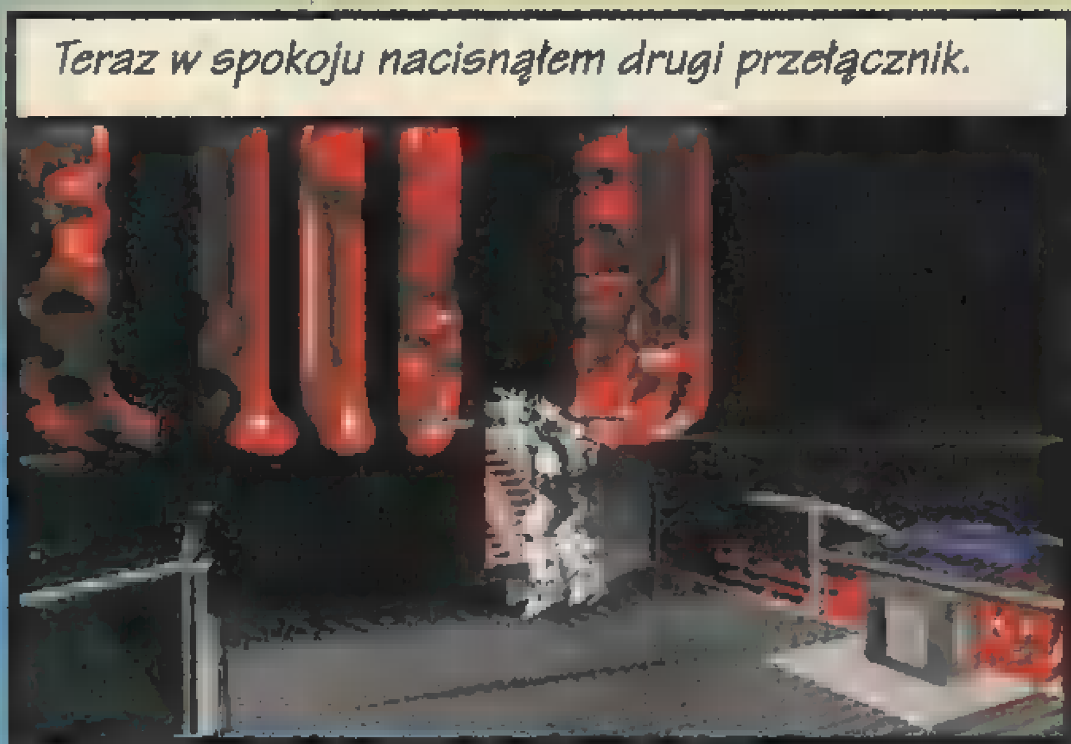

... i użyłem go do zepchnięcia szalonego robota w przepaść.

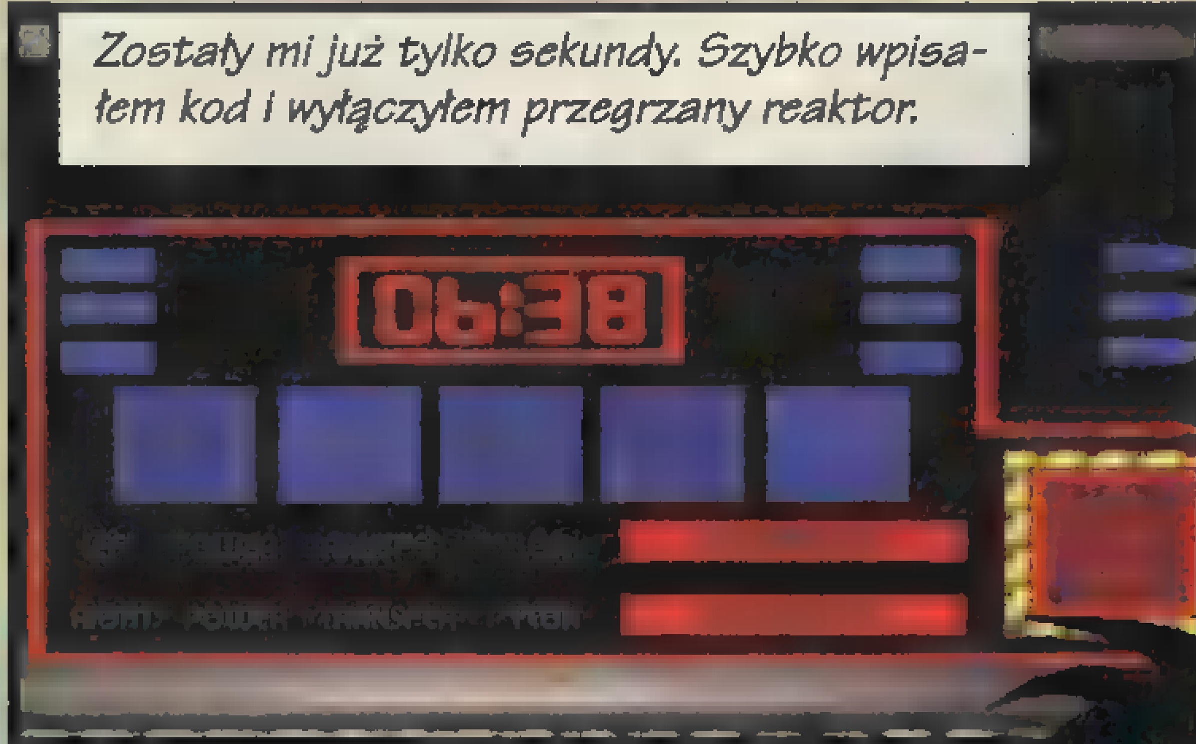
Strażnik pilnujący drzwi, po krótkiej szarpaninie padł i grzecznie oddał mi swoją broń.

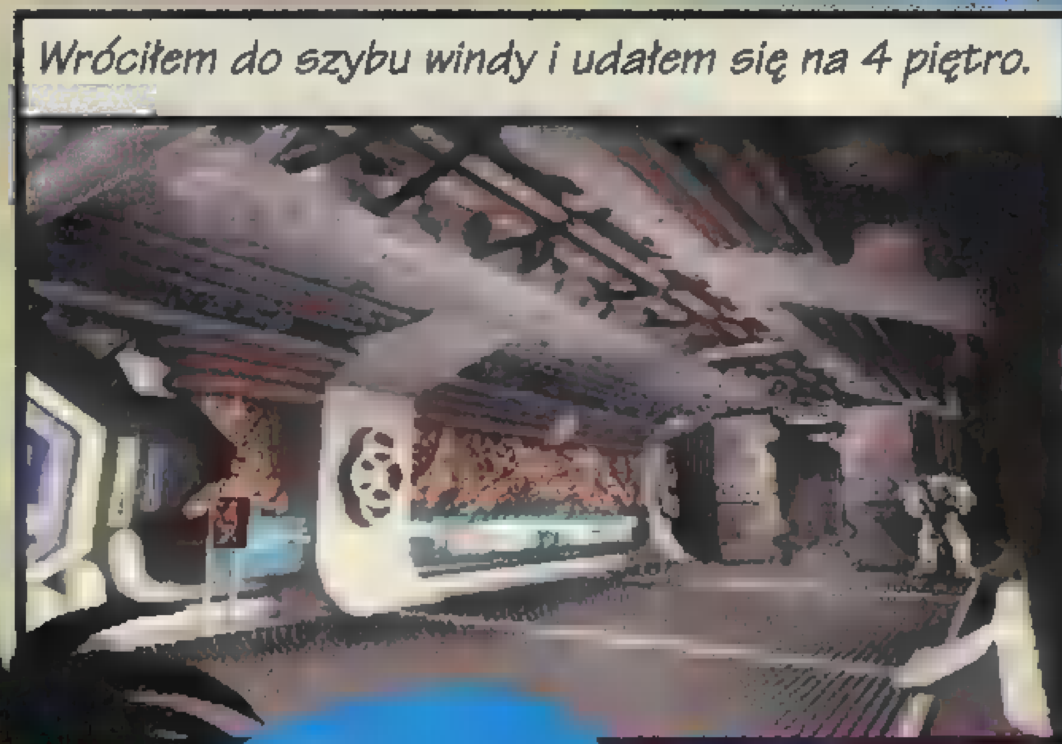


W sali reaktora uruchomiłem świetlny most, po którym przebiegłem na drugą stronę.

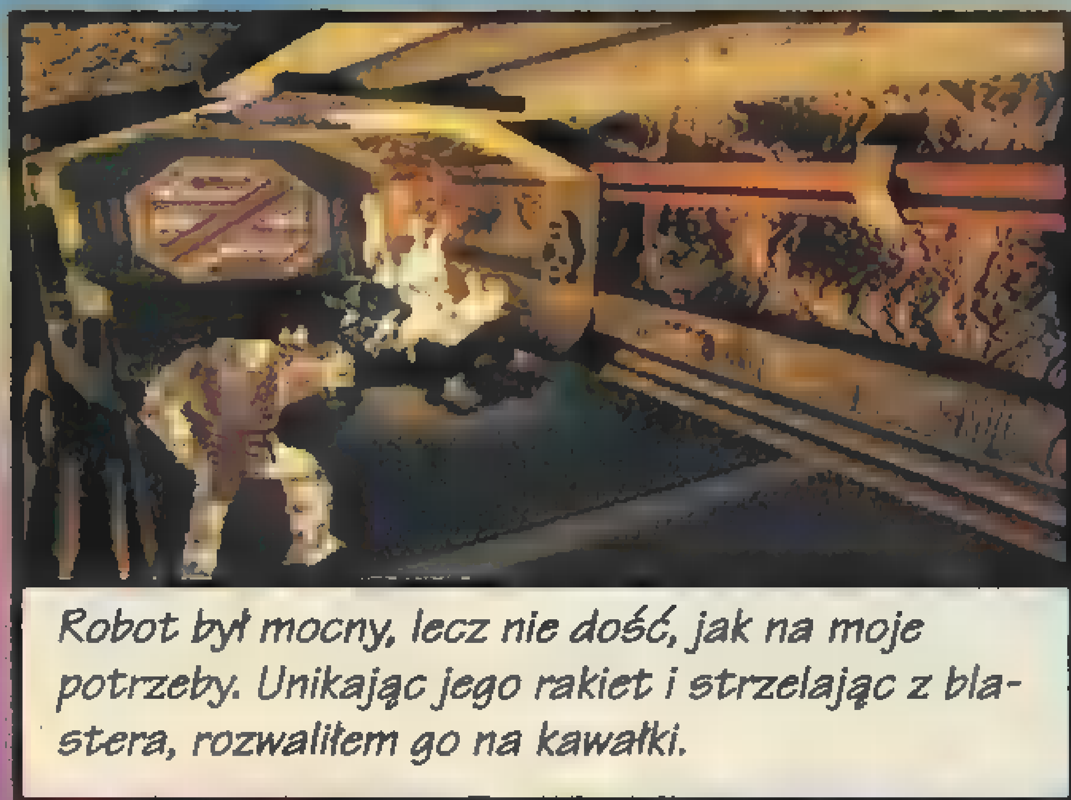

Obcy nie był zbyt szczęśliwy, gdy wcisnąłem ten przełącznik.

Futrzak pobiegł za mną, więc wyłączyłem świetlny most. Mój niedoszły kolega odbył krótki lot w przepaść.


Teraz w spokoju nacisnąłem drugi przełącznik.


Zostały mi już tylko sekundy. Szybko wpisałem kod i wyłączyłem przegrzany reaktor.


Wróciłem do szybu windy i udałem się na 4 piętro.



Robot był mocny, lecz nie dość, jak na moje potrzeby. Unikając jego rakiet i strzelając z blastera, rozwaliłem go na kawałki.


Ustawiając kwadratową kombinację otworzyłem drzwi.



dystrybucja: IPS
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: 109.00 ,-

wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

ORIGIN '95

PRZYGODOWA

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

> **„Lemingi: drobne gryzonie z rodziny norników (dł. [redacted] do 15 cm, ogona około 2 cm) o krępym tułowiu i szerokiej głowie; sierść puszysta; roślinożerne; co pewien czas część nadmiernie rozmnożonych populacji podejmuje dalekie wędrówki, pokonując [redacted] cieśniny morskie (...)"**
>
> *Encyklopedia Powszechna PWN, 1974*

dystrybucja: IPS
TEL. (0-2) 642-27-66
cena: 85.00 ,-
wymagania:
PC 386 SX, 4 MB RAM, VGA, SB
AMIGA 1200

PSYGNOSIS '94

80% LOG.-ZRĘCZN.

W zamiłowaniu do małych postaci na ekranie firmę PSYGNOSIS wyprzedza chyba tylko SENSIBLE SOFTWARE. Oczywiście wiodącą rolę w tym nurcie pełni seria o Lemingach. Po sukcesie pierwszej części i kilku okazjonalnych (święta, wakacje) wydań ukazała się gra „LEMMINGS 2 – THE TRIBES" przedstawiająca 12 plemion tych gryzoni, każde wyposażone w inne narzędzia.

„ALL NEW WORLD OF LEMMINGS" przybliża nam (dosłownie i w przenośni) trzy spośród tych plemion: stare dobre stadko znane już od pierwszych części (CLASSIC), szczep rodem z Egiptu (EGYPT) i rodzinkę wiecznie czujnych Lemingów-cieni (SHADOW). Przyglądając się bliżej można stwierdzić, jak bardzo ta część różni się od wcześniejszych – zarówno grafiką, animacją, jak i sposobem sterowania Lemingami. Ale przejdźmy



DO RZECZY.

Po uruchomieniu gry widzimy wnętrze powietrznej arki, którą podróżują Lemingi. Klikając na muzykującego gościa możemy wybrać pomiędzy muzyką, a efektami dźwiękowymi. Złota statuetka oznacza opcję praktyki: możemy testować różne przedmioty, obserwować skutki bliskich spotkań ze spacerującym potworem itp. Klikając na przedstawiciela któregoś z plemion, możemy spróbować sił już na prawdziwych poziomach, natomiast za drzwiami z napisem „Map Room" znajduje się sedno gry. Wybraniu każdej opcji towarzyszy krótka, acz ciesząca oko animacja.

Po kliknięciu na „Map Room" przechodzimy do planszy, na której możemy wybrać wyspę jednego z trzech plemion, bądź wrócić na arkę. Kiedy już zdecydujemy, od którego plemienia zacząć, ukazuje się nam wizerunek wybranej wyspy i droga pokonana przez nasze dzielne gryzonie. Na początku jest to jeden punkt, który w miarę naszych postępów przekształca się w ścieżkę. W dowolnym momencie możemy cofnąć się do każdej poprzedniej planszy.

SAM EKRAN GRY

mocno się zmienił: lemingi są większe, poruszają się z większą gracją, widać, że autorzy włożyli niemało trudu w tworzenie animacji tych gryzoni. Panel sterowniczy, jak i koncepcja kierowania Lemingami, także się zmieniły (moim zdaniem na lepsze). Fani wydanego nie tak dawno przez PSYGNOSIS „BENEFACTORA" zauważą potężne zapożyczenia [redacted] tejże gry. Kluczem do zagadki są porozrzucane po poziomach skrzynki z odpowiednimi narzędziami. Od tego co dany Leming zbierze zależy czynność, jaką będzie wykonywał. Innymi słowy, nie możemy nakazać mu robienia tego, co sobie zażyczymy – możemy tylko wydać rozkaz, żeby użył przedmiotu, który zebrał, zgodnie z jego przeznaczeniem. Głównym naszym zadaniem jest więc dopilnowanie, żeby nasi podopieczni zbierali odpowiednie rzeczy. Nie jest to, wbrew pozorom, takie łatwe – żądzą tym pewne prawa:

- każdy Leming może mieć tylko jeden rodzaj narzędzi. Jeśli trafi na inną skrzynkę, ignoruje ją;
- jeśli trafi natomiast rzecz taką samą jak ta, którą niesie, to zabiera ją i dołącza do posiadanych zapasów;
- liczba przy danej skrzynce mówi, jak długo Leming będzie pracował: np. ile wykona ruchów łopatą. Jest to odpowiednik numerków [redacted] klawiszach czynności z poprzednich części;
- jeśli Leming zginie, przepadają niesione przez niego narzędzia, so BEWARE!

NA DRODZE

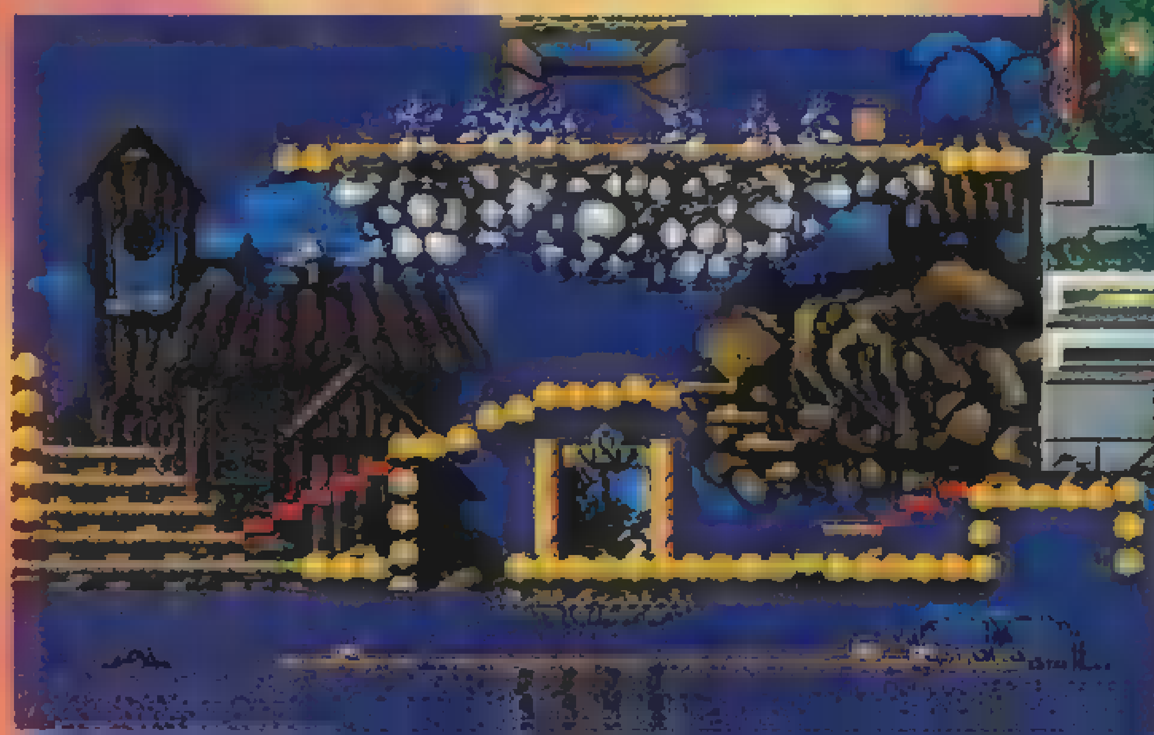
Lemingów leżą:

- Cegły – budowanie. Gdy nakażemy ich użyć, pojawia się osiem strzałek we wszystkich kierunkach, abyśmy mogli wybrać, czy będzie budowany poziomy most, ukośne schodki w górę lub w dół, czy może pionowa kolumna. Jeśli budo[redacted] w jakimś kierunku nie jest możliwa, zostaje to zaznaczone. Liczba pod wizerunkiem cegieł oznacza ich ilość, czyli wyznacza długość budowanego przejścia.
- Łopata – kopanie. Gdy używamy, pojawiają się te same strzałki, co przy cegłach. Liczba oznacza, ile ruchów łopatą wykona Leming – jak długi będzie przekop.
- Parasol – konieczny przy skokach z dużych wysokości. Używa się niejako sam – Leming sam wie kiedy trzeba go użyć. Oczywiście jeden parasol wystarcza na jeden lot.
- Przyssawka ułożona poziomo – służy do wspinania się po pionowych ścianach. Tak jak parasol, używa się samoczynnie: leming zaczyna włazić na pierwszą napotkaną ścianę. Uważaj więc, by nie zmarnować tych czasem drogocennych przedmiotów. Liczba oznacza liczbę „kroków", które wykona leming [redacted] ścianie. Jeśli więc czujesz, że nie zdoła się wspiąć do celu, rozejrzyj się za skrzynkami [redacted] przyssawkami i dozbieraj odpowiednią ich liczbę.
- Przyssawka pionowa – służy do przechodzenia po sufitach nad niebezpiecznymi basenami z wodą itp. W odróżnieniu od poprzednich przyssawek, te trzeba uaktywnić samemu. Leming wtedy podskakuje, chwyta się sufitu i brnie dalej po nim. Liczba oznacza liczbę kroków zrobionych po suficie. Uwagi jak wyżej.
- Koło ratunkowe – pozwala Lemingowi przepłynąć w jedną stronę zbiornik wodny. Uaktywnia się samo, gdy gryzoń wejdzie do wody. Jeśli mamy zamiar wrócić wodą z powrotem, a na przeciwnym brzegu nie ma kół ratunkowych – nie zapomnijmy zabrać dwóch.
- Bomba – zamiast wysadzać same Lemingi możemy teraz użyć bomby. Gryzoń stawia ją we wskazanym miejscu i odchodzi. Bomba wybucha z pewnym opóźnieniem, więc nic nie grozi naszemu podopiecznemu. Liczba oznacza liczbę bomb.
- Granat – Leming wyrzuca na dość dużą odległość granat. Ten obija się to tu, to tam, wreszcie upada i wybucha. W pewnych warunkach broń wysoce nieprzewidywalna. Liczba oznacza liczbę granatów.

PANEL STEROWANIA

został przebudowany: zniknęły oczywiście opcje specjalistycznych czynności, zastąpiła je jedna – używania trzymanych przedmiotów. Ponadto każdej opcji możemy użyć dowolną ilość razy, więc nie ma co oszczędzać. Od lewej mamy więc następujące klawisze:

1. Chodzący Leming – przycisk ten ma podwójną funkcję: odwołuje Lemingi peł-

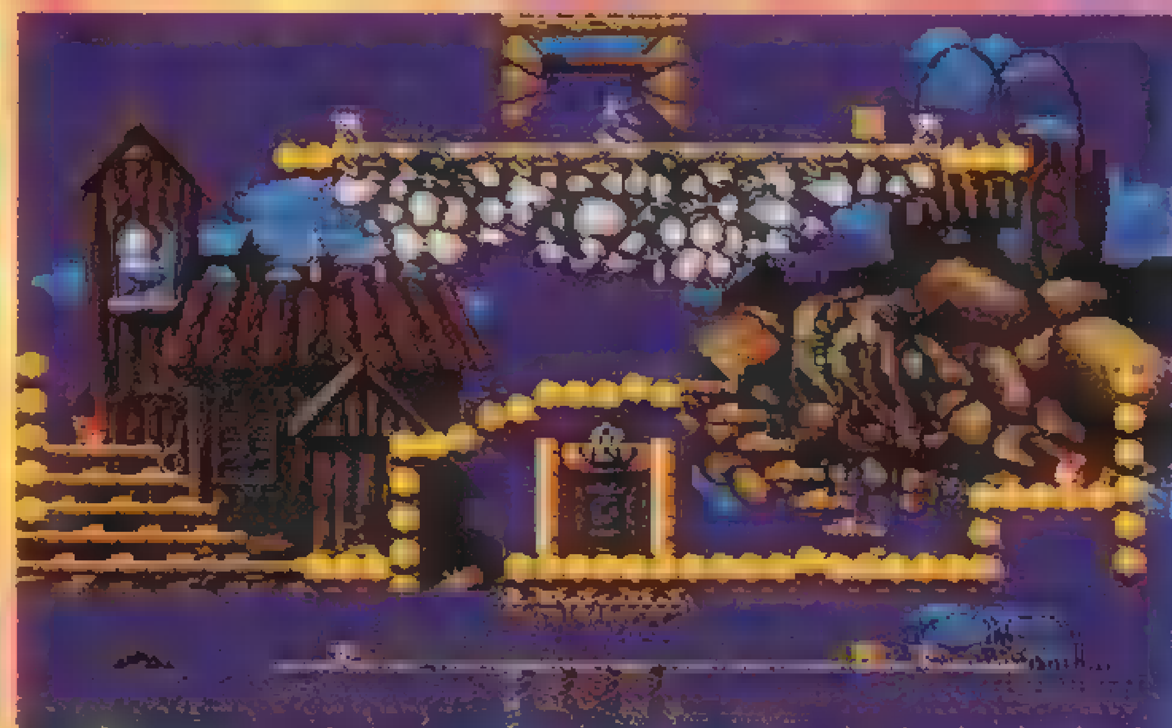




niące funkcję blokera, ■ kliknięcie na chodzącym Lemingu powoduje jego marsz w przeciwną stronę. Jest to BARDZO przydatna opcja.

2. Bloker – funkcja niezmienna od najstarszych części gry. Jedyną różnicą jest to, że każdego blokera można odwołać. Daje to szerokie pole do popisu. Jeśli np. doszliśmy Lemingiem do jakiegoś ważnego miejsca, a musimy zrobić coś innego, robimy z niego tymczasowego blokera, żeby się nie szwendał i nie narobił sobie kłopotów.

3. Skaczący Leming – po prostu skakanie. Ponieważ nie mamy limitu tej czynności, czasem możemy przejść jakąś prze-



szkodę, po prostu przeskakując nad nią każdym Lemingiem. Nic nas nie krępuje!

4. Używanie – najważniejsza opcja gry. Gdy najedziemy kursorem na jakiegoś Leminga, w miejscu tej opcji pokazuje się co on niesie i ile tego ma. Jeśli klikniemy teraz na Lemingu, każemy mu użyć niesionego przedmiotu. Jeśli gryzoń nic nie niesie (i tym samym niczego nie może użyć), ukazuje się animacja Leminga kręcącego głową i rozkładającego ręce.

5. Leming wyrzucający przedmiot – wyrzucanie przedmiotów (kto się nie domyślił?). Gdyby nie było tej opcji, nowy świat Lemingów byłby piekielnie trudny do przebycia. Opcja pozwala nam na zmianę specjalności Leminga poprzez wymianę niesionego przez niego przedmiotu na inny.

6. Zegar – pokazuje ile czasu męczymy się już z danym poziomem. Pamiętajmy, że na przejście każdej planszy mamy określony limit czasu.

7. Dwie strzałki – przyspieszenie akcji.

8. Stopy – pauza gry.

9. Wybuch – zgadnij co?

PO PRZEJŚCIU

każdego poziomu ukazuje się plansza informacyjna. Masz tam podane, ile Lemingów zdołałeś uratować. Od tego zależy też wizerunek Leminga powyżej. Jeśli uważasz, że uratowałeś za mało gryzoni, możesz jeszcze raz przechodzić dany poziom (Play Last Level), jeśli jesteś zadowolony, możesz brnąć dalej (Play Next Level). Możesz wywołać wizerunek wyspy z zaznaczoną przebytą drogą (Progress Screen), wrócić do arki (Ark Screen), ■ także możesz obejrzeć replay Twoich zmagań (Replay – Play), nagrać go na dysk (Replay – Save) lub wgrać poprzednio nagrany (Replay – Load).

GRAFIKA

gry bardzo się poprawiła, tego nie trzeba nikomu udowadniać. Duże, ładnie animowane lemingi, animacje 3D przy wyborze opcji na arce, 256-cio kolorowe tła, wszystko to cieszy oko. Udźwiękowienie nie zmieniło się zbytnio od czasu poprzedniej części – nadal pozostaje na wysokim poziomie. Kontrowersje wywołuje jedynie zmiana koncepcji sterowania grą. Jedni krzyczą, że to już nie te stare dobre „Lemingi" co kiedyś, drudzy wrzeszczą, że nareszcie ktoś coś ulepszył, ile można grać w to samo. Jedni mówią, że gra straciła cały urok i jest za łatwa, inni cieszą się, że nareszcie sobie pograją, bo poprzednie części były za trudne. Ja spędziłem długie noce przy „BENEFAKTORZE" i cieszę się, że najnowsza część „Lemingów" zawiera w sobie elementy tamtej gry. A co do poziomu trudności, to jest on niski tylko na kilku pierwszych poziomach – dalej naprawdę jest co robić.

Gra wyszła w wersji na PC i A1200. O wersji na pięćsetki nic mi nie wiadomo, co nie znaczy, że takowej nie będzie. Gra da się zainstalować na twardym dysku, zajmuje tam (w wersji amigowej) około 2,6 MB. A teraz czas na

DOBRE RADY WUJKA

• Możliwość posiadania przez Leminga tylko jednego rodzaju przedmiotów zmusza Cię do różnych trików. Co na przykład zrobić, gdy trzeba skoczyć do głębokiego dołu, aby tam wykopać przejście, a skrzynka z łopatą leży na górze. Jeśli weźmiemy łopatę, rozmaślimy się o dno, jeśli weźmiemy parasol, dotrzemy bezpiecznie na dół, ale bez łopaty... Z pomocą przyszła mi analogia do „BENEFACTORA". Otóż trzeba wziąć Lemingiem łopatę, podejść na skraj dołu i uruchomić opcję wyrzucania przedmiotu. Skrzynka grzecznie ląduje na dnie, ■ my możemy wziąć parasol i udać się w ślad za nią. Oczywiście, po wyrzuceniu ładunku Leming idzie dalej do przodu. Trzeba temu zapobiec używając szybko opcji zmiany kierunku marszu.

• Żeby zatrzymać pracę Leminga ponownie klikamy na nim ikoną pracy – przy kopaniu i układaniu cegieł pojawią się znów strzałki kierunku. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem i Leming przerywa pracę.

• Jeśli budujesz przejście dla jednego Leminga, aby dotrzeć nim do jakiegoś miejsca, ■ masz kłopoty z cegłami, nie buduj mostu (schodków) do końca – pozostałą dziurę przeskocz. Przy odrobinie wprawy, z takimi rzeczami nie ma problemu, a zaoszczędzisz drogocenny budulec.

• Jeśli zależy Ci na wyodrębnieniu z tłumu jakiegoś Leminga, kliknij na nim prawym przyciskiem myszy, gryzoń staje się czerwony (doskonale go widać w tłumie), ■ w opcji używania przedmiotów pokazane jest na stałe, co też nasz zaznaczony Leming nosi.

• Nie wszystkie stworzenia, które spotykasz na swojej drodze, są niebezpieczne. Z niektórymi wręcz trzeba podjąć współpracę (przykładem jest dziwny pseudo-kret, który ryje dla nas dziury w ziemi).

• Jeśli nie masz już pomysłów, wykonuj rzeczy pozornie bez sensu – czasem jest to klucz do rozwiązania zagadki.

■ **Rafał Belke**





JAG

dystrybucja: ×

cena: ×

wymagania:
PC 486DX, 4 MB RAM, VGA, SB, GUS
CD-ROM x2 (1 CD)

MINDSCAPE '95

85%

STRATEGIA

Gra ta, to udana mieszanka strategii ekonomicznej i gry Laser Squad.

Zostajesz tu dowódcą zbrojnej drużyny, której zadaniem jest odbicie z rąk wroga poszczególnych sektorów wyspy. Na początku gry dysponujesz pewną ilością gotówki potrzebnej do opłacenia ludzi, z których utworzysz drużynę. O broń nie musisz się martwić, poniewarz każdy z najmowanych przez Ciebie ludzi ta–kową posiada. Każdy Twój człowiek dysponuje pewną ilością jednostek ruchu, które będziesz musiał wykorzystać w jak najbardziej praktyczny sposób. Gra nie zawiera elementów zręcznościowych i podzielona jest na tury.

GRAMY!

Po obejrzeniu krótkiego intra (które można przyśpieszyć klawiszem ESC), wyświetli się plansza z trzema następującymi opcjami:

START NEW GAME – rozpoczęcie gry;

CONTINUE GAME – rozpoczęcie wcześniej zapisanej gry;

EXIT TO DOS – witamy w DOS–ie;

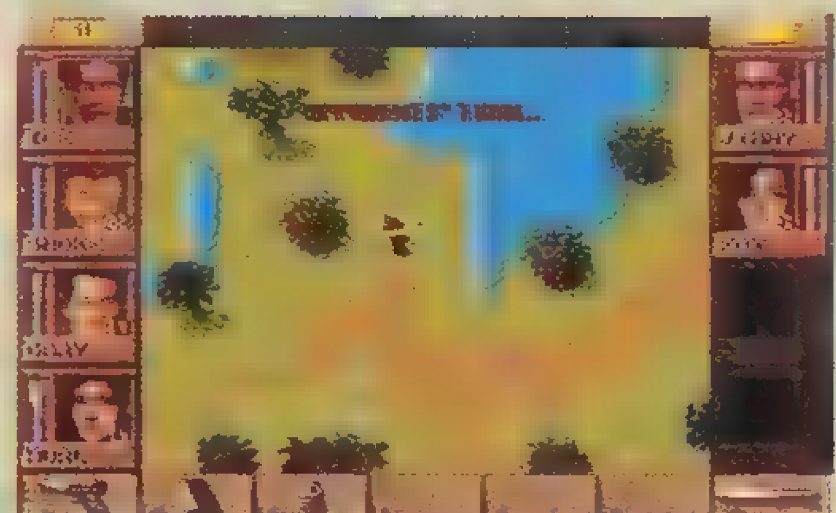
Po rozpoczęciu nowej gry będziesz musiał podać poziom trudności, a masz do wyboru trzy poziomy:

EASIER – łatwy;

NORMAL – normalny;

HARDER – trudny;

Po wybraniu poziomu trudności przejdziesz do planszy, przedstawiającej fragment wnętrza budynku. Tutaj będziesz mógł wykonać następujące czynności: Po najechaniu na szafkę, położoną w górnym lewym rogu i kliknięciu na niej, będziesz mógł ustawić parametry gry, tzn.: wyłączyć dźwięk, przyśpieszyć animację postaci, pokazywanie się komunikatów na ekranie itp. Aby stąd wyjść, najedź kursorem na czerwoną wajchę po prawej stronie i naciśnij lewy przycisk myszy. Po wskazaniu łóżka pokaże Ci się napis SLEEP. Gdy teraz klikniesz myszą, rozpoczniesz misję, ale najpierw musisz zwerbować drużynę.



Obok znajduje się okno zabite deskami. Gdy najedziesz na nie kursorem, powinna się ruszyć jedna z desek i pokaże się napis View Team. Tutaj będziesz mógł zobaczyć swoją drużynę, oraz informację, ile wydajesz na nią i na robotników (o tym później), oraz ile otrzymujesz pieniędzy i ile ich masz. Aby stąd wyjść wystarczy nacisnąć lewy przycisk myszy.



Nad stołem wisi kalendarz. Jeśli klikniesz myszą na jego ciemniejszej części, będziesz mógł zapisać stan gry (Save game). Po najechaniu na jego jaśniejszą część, będziesz mógł kontynuować wcześniej zapisaną grę (Restore game).

Po prawej stronie ekranu znajdują się drzwi, dzięki którym możesz wrócić do menu głównego.

Aby zwerbować ludzi, musisz klinąć myszą na walizce, która leży na stole. Po prawej stronie ekranu znajduje się osiem kwadratów a każdy z nich symbolizuje jednego żołnierza. Reszta ekranu przeznaczona jest do informacji o poszczególnych żołnierzach. Do otrzymania dokładniejszych informacji o najemniku służą opcje umieszczone na samym dole ekranu.

EXIT – wyjście do planszy głównej lub rozpoczęcie misji;

INFO – różne przydatne informacje o Twojej drużynie;

GEAR/BIO – przegląd ekwipunku interesującej Cię postaci; Obok znajdują się dwie strzałki służące do przeglądu ludzi. Przed wynajęciem odpowiedniej postaci zwracaj uwagę na ramkę, która znajduje się obok fotki gościa.

Są tam podane między innymi takie informacje jak:

SALARY – suma za którą będziesz go mógł wynająć;

HEALTH – zdrowie;

AGILITY – zwinność, ruchliwość;

DEXTERITY – zręczność;

WISDOM – mądrość;

MEDICAL – zdolności medyczne;

EXPLOSIVES – ekspert od ładunków wybuchowych;

MECHANICAL – ekspert od urządzeń mechanicznych;

EXP. CLASS – stopień wyszkolenia (im większa liczba, tym lepiej jest wyszkolony);

Liczby obok wymienionych opcji oznaczają, w jakim stopniu jest wyszkolony w danej dziedzinie itp.



GED ALIANCE

Jeśli zdecydujesz się na jakiegoś gościa, wystarczy kliknąć myszą na jego fotce (na początku nie będziesz mógł wynająć wszystkich). Jeśli skompletowałeś drużynę, naciśnij klawisz EXIT.

Teraz przejdziesz do planszy, gdzie będziesz musiał ustawić kilka rzeczy. Pod mapą wyspy znajduje się pasek podzielony na trzy części. Każda z podzielonych części służy do czegoś innego (od lewej strony):

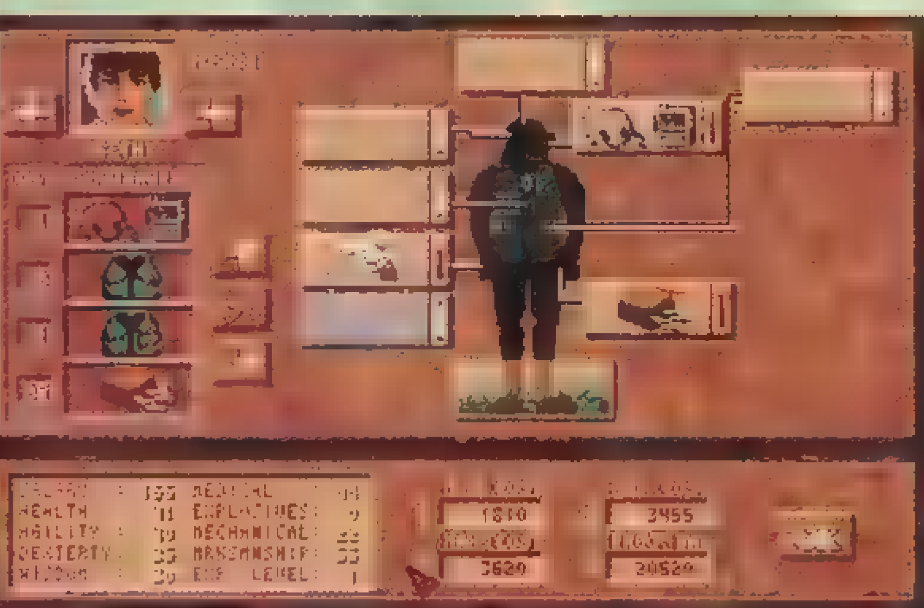
DRUŻYNA.

Po naciśnięciu klawisza TEAM będziesz mógł rozmieścić swoją drużynę w jednym z odbitych przez Ciebie sektorów (na początku masz tylko jeden). Aby to zrobić, musisz kliknąć kursorem na interesującym Cię sektorze. Pod spodem podana jest informacja, ilu ludzi bierze udział w zadaniu (pierwsza liczba), oraz ilu ludzi wynająłeś (druga liczba).

Przed rozpoczęciem misji możesz wysłać któregoś z żołnierzy na trening, do szpitala (jeśli jest ranny), oraz zakupić dodatkowy sprzęt dla każdego żołnierza np. magazynki, pistolety, plecaki itp. Aby przejść do tej opcji, należy najpierw wcisnąć klawisz TEAM, a później klawisz na samym dole w tej samej kolumnie (liczba na tym klawiszu oznacza, ile płacisz całej drużynie).

Aby zakupić dodatkowy ekwipunek należy kliknąć na wizerunku danej postaci. Strzałkami przeglądasz rzeczy. Natomiast aby ją podać danej postaci, należy kliknąć na przedmiocie i przenieść obok, na sylwetkę człowieka. Aby wysłać żołnierza na trening, należy nacisnąć klawisz ON DUTY nad zdjęciem postaci.

Aby wrócić do mapy wyspy, należy wcisnąć klawisz OK, w prawym dolnym rogu ekranu.



ROBOTNICY.

Tutaj będziesz mógł wykonać następujące czynności:

GUARDS – po wciśnięciu tego klawisza będziesz mógł rozstawić w zdobytych przez siebie sektorach ludzi, którzy będą czuwać nad robotnikami (coś w rodzaju ochroniarzy). Ochrona jest oznaczona niebieskimi kwadracikami na sektorze.

TAPPERS – przy użyciu tej opcji możesz wynająć robotników (żółte kwadraty). Przydzielaj ich do pracy tylko w tych sektorach, w których znajdują się drzewa (zielone kwadraty).

Obok wyżej opisanych klawiszy znajduje się informacja, ilu ludzi wynajmujesz, oraz ile płacisz każdemu z osobna. Aby podwyższyć im pensję, należy kliknąć kursorem na klawiszu oznaczonym liczbą. Prawym przyciskiem myszy zwiększasz honorarium, a po kliknięciu lewego klawisza komputer zapyta, czy akceptujesz podaną sumę, czy nie. Pod wyżej wymienionym klawiszem jest podana suma, jaką płacisz wszystkim robotnikom.

Jeśli pomyliłeś się w rozmieszczeniu robotników, ochrony czy drużyny, wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy na sektorze (po wcześniejszym zaznaczeniu ikon określających ludzi, których chcesz wycofać).

DRZEWA.

Po kliknięciu klawisza TREES komputer poda Ci informację o tym, ile drzew posiadasz w obrębie swoich sektorów (pierwsza cyfra), oraz ile drzew możesz przerobić w fabryce (druga liczba). Na mapie zostanie wyświetlona informacja, w którym sektorze znajduje się fabryka, oraz ile drzew może przerobić.

Po naciśnięciu drugiego wypukłego klawisza (ilość Twoich pieniędzy), otrzymasz info o swoich wydatkach na robotników i najemników, oraz o swoich zarobkach.

Aby zobaczyć, w jakim stanie jest żołnierz wybrany przez Ciebie lub przeciwnika, wystarczy najechać na niego kursorem.

STRONG – silny;

HEALTHY – cieszy się jeszcze dobrym zdrowiem;

WOUNDED – ranny;

POOR – w kiepskim stanie;

CRITICAl – w krytycznym stanie (zazwyczaj jeden strzał z pistoletu załatwia sprawę);

Oznaczenia niektórych klawiszy:

INSERT – pokazuje teren już przez Ciebie odkryty;

PAGE UP, PAGE DOWN – wyłączenie opcji znajdujących się na głównym ekranie;

Od F1 do F8 – zmiana osoby;

M – mapa;

C – kompresja czasu;

Podpowiedzi:

1. Gdy skończysz ruszać się jakąś postacią, staraj się nie zostawiać jej nigdy na otwartej przestrzeni, ponieważ stanie się łatwym celem dla wroga.

2. Gdy już oczyścisz sektor z wrogów (nie będziesz miał wówczas żadnej jednostki ruchu, a klawisz DONE będzie czarny), spenetruj cały sektor. Możesz znaleźć skrzynie, w których często bywa dużo ciekawych i zarazem potrzebnych rzeczy, takich jak: klucze, magazynki, nowa broń itp.

Nie zapomnij o przeszukaniu budynków (szafki, skrzynie – w niektórych skrzyniach możesz znaleźć niewypał).

3. Jeśli w danym sektorze nie możesz otworzyć drzwi lub różnego rodzaju skrzyń, postaraj się poszukać kluczy, klamek, za pomocą których bedziesz mógł otworzyć wcześniej odkryte, zamknięte skrzynie itp.

4. Jeśli będziesz chciał wysadzić most, zaczekaj. Postaraj się najpierw zwabić na niego przeciwnika i dopiero go wysadź. Czasami możesz znaleźć w pobliżu mostu detonator, za pomocą którego będziesz mógł dokonać wybuchu. Najpierw jednak oczyść wszystkie mosty ze swoich ludzi, ponieważ znaleziony przez Ciebie detonator może zdetonować ładunki wybuchowe rozmieszczone na wszystkich mostach. Uważaj, przeciwnik także może znaleźć detonator i wysadzić mosty, na których znajdują się Twoi ludzie.



5. Gdy postrzeliłeś jednego z przeciwników tak, że stracił przytomność i upadł, postaraj się jak najszybciej go dobić (po co ma się męczyć), ponieważ jeden z jego drużyny może zaserwować mu reanimację i w najbliższych turach będzie mógł walczyć dalej.

6. Gdy zabiłeś wrogiego żołnierza, zawsze udaj się na miejsce, w którym zginął. Możesz tam znaleźć jego ekwipunek i zabrać go.

7. Gdy stracisz któregoś ze swoich ludzi, ekwipunek jego będzie leżał w miejscu, gdzie zginął.

8. Staraj się nigdy nie trzymać całej drużyny w kupie– jeden granat może im poważnie zaszkodzić.



9. Gdy któryś z Twoich ludzi zostanie postrzelony, staraj się go opatrzeć, ponieważ co kilka tur będzie tracił jednostki życia. Może to po dłuższym czasie doprowadzić go do śmierci.

10. Gdy jeden z Twoich najemników zostanie postrzelony tak, że straci przytomność i upadnie, to koniecznie postaraj się go jak najszybciej opatrzeć. Może bowiem w ciągu dwóch, trzech tur wykrwawić się na śmierć lub może dobić go przeciwnik.

11. Aby użyć jakiegoś przedmiotu, musisz go najpierw przełożyć do prawej dłoni żołnierza (lewa strona ekranu).



12. Aby podnieść którykolwiek z przedmiotów leżących na stole, należy kliknąć na nim dwa razy.

13. Niektóre przedmioty mogą zużyć się po kilkukrotnym wykorzystaniu, np.: FIRST AIDKIT.

14. Staraj się klękać każdą postacią przed zakończeniem tury (będzie trudniejszym celem dla wroga). Aby uklęknąć, należy najpierw kliknąć na postaci prawym przyciskiem myszki tak, aby ramka zaświeciła się na czerwono, a następnie kliknąć lewym klawiszem myszy.

15. Staraj się nie przechodzić postacią przez rzekę, gdyż może ją zaatakować wąż. Jeśli będziesz musiał się przeprawiać, daj żołnierzowi nóż, aby mógł się bronić.

16. Drzewa służą jako główne źródło dochodów.

PODSUMOWANIE

JAGGED ALLIANCE to gra, której najmocniejszą stroną jest dźwięk, szczególnie na Ultra Soundzie. Jednak aby uruchomić ją z GUS–a, potrzebne jest 768 KB na karcie. Niezła jest też jej grafika (VGA), jednak mimo wszystko nie jest to nic rewelacyjnego. Wymagania sprzętowe dla Jagged Alliance są zbyt wysokie jak na tego typu grę. Potrzebuje ona procesora 486 DX 33 MHz, 3,5 MB XMS–u (przy 4 MB RAM–u trudno jest ją uruchomić), a najlepiej 8 MB RAM.

Ogólnie jest to dobra gra, którą polecamy szczególnie tym, którym podobał się Laser Squad. Jednak nie jest to gra umożliwiająca rozgrywkę w dwie osoby i to jest jej największym felerem.

■ Archie Key
■ Jasio



Oto kolejna [illegible] na naszym rynku – gra "WARRIORS". Do tej gry nie [illegible]. Całkiem niezła [illegible] karate, z [illegible] grafiką. Nie [illegible] [illegible] gier karate – „IMPERIAL [illegible]" – [illegible] na [illegible] o nim [illegible].

Do wyboru masz [illegible] postaci. [illegible] w [illegible]. [illegible] z nich [illegible] Arena, gdzie zmierzysz się z mistrzem – [illegible] turnieju. Ciekawostką jest to, że [illegible] wi możesz wyjąć broń z ręki [illegible] tobie zresztą [illegible]. Możesz ją [illegible].

Możesz także [illegible] [illegible] wal-ki, co [illegible] [illegible].

Na uwagę [illegible] w [illegible]. Dla tych, którym znu-dziły się [illegible] ludzi w [illegible] „MORTAL KOMBAT", [illegible].

WAR

FERGUS

P – L – K (cios tytana)
P – P – L – L – K (szybki cios głową)
D – L – R (odstraszenie)
LK (kopniak)
P – [illegible] (przerzucenie z bliska)
LG – K (cios klatą)
GK (kopniak z wyskoku)
DK (podcięcie)
D – P (blok)
K – z bliska (kopnięcie)
K – z daleka (cios z głowy)

MASTER

L – L – R (ośmiornica)
L – L – K (magnes)
P – L – K (nietoperze)
P – L – R (zielona belka)

Ciosy do wszystkich postaci oraz klawisze do zmiany trybu graficznego:
HOME – SVGA
END – VGA
PAGE UP, PAGE DOWN – przełączenie widoku na pole walki

K (kick) – kopnięcie
R (punch) – cios ręką
L – w lewo
P – w prawo
D – dół
G – góra
LG – lewo–góra

CARCERES

P – P – L – R (rzut widelcem)
L – L – K (szybki cios głową)
P – L – D – K (kopnięcie psychola)
DK (podcięcie)
D – P – R (schowanie i wyjęcie miecza)
LG – K (kopniak)
LG – R – tylko z mieczem (cios mieczem)
K (główka – z bliska)
D – P (blok)
GK (kopniak z wyskoku)
GR – gdy masz miecz (cios mieczem)
DR (podniesienie miecza)

ZIA

L – L – K (salto)
LK (fikołek do przodu)
D – L – R (okrzyk)
P – D – L – D – R (potwór z piekieł)
DK (podcięcie)
K – z bliska (cios nogą, odskok)
GK (kopniak z wyskoku)
LG – K (kopniak)
DR (cios ręką)
D – P (blok)

MEATBALL

D – P – R (użycie spray'u)
D – D – P – K (butelka z benzyną)
L – P – D – L – R (odbicie piłki)
DR (podniesienie kija)
DR (cios kijem)
DR – bez kija (cios ręką)
DK (podcięcie)
LK – z bliska (uderzenie z główki)
LG – K (kopnięcie)
GK (kopnięcie z wyskoku)
P – R – gdy nie ma kija (przerzucenie z bliska)
DP (blok)
GR – gdy ma kij w ręku (uderzenie kijem w głowę)
LG – R – gdy ma kij w ręku (uderzenie kijem)

NEFTIS

D – P – D – D – P – R (łeb konia)
P – P – D – D – K (ukąszenie węża)
D – L – K (teleportacja)
LK (salto)
D – P – R (schowanie i wyjęcie sztyletu)
DR (cios ręką)
DK (podcięcie)
LG – K (kopniak)
DR (podniesienie sztyletu)
DR (cios ręką)
P – R – najpierw schowaj sztylet (przerzucenie z bliska)
LG – R (cios sztyletem)
DP (blok)
GK (kopnięcie)
GR (cios sztyletem)

RIORS



dystrybucja: ✗

cena: ✗

wymagania:
PC 386 DX, 4 MB RAM, SVGA/VGA, SB, GUS; (5x 3.5" HD)

MINDSCAPE '95

80%

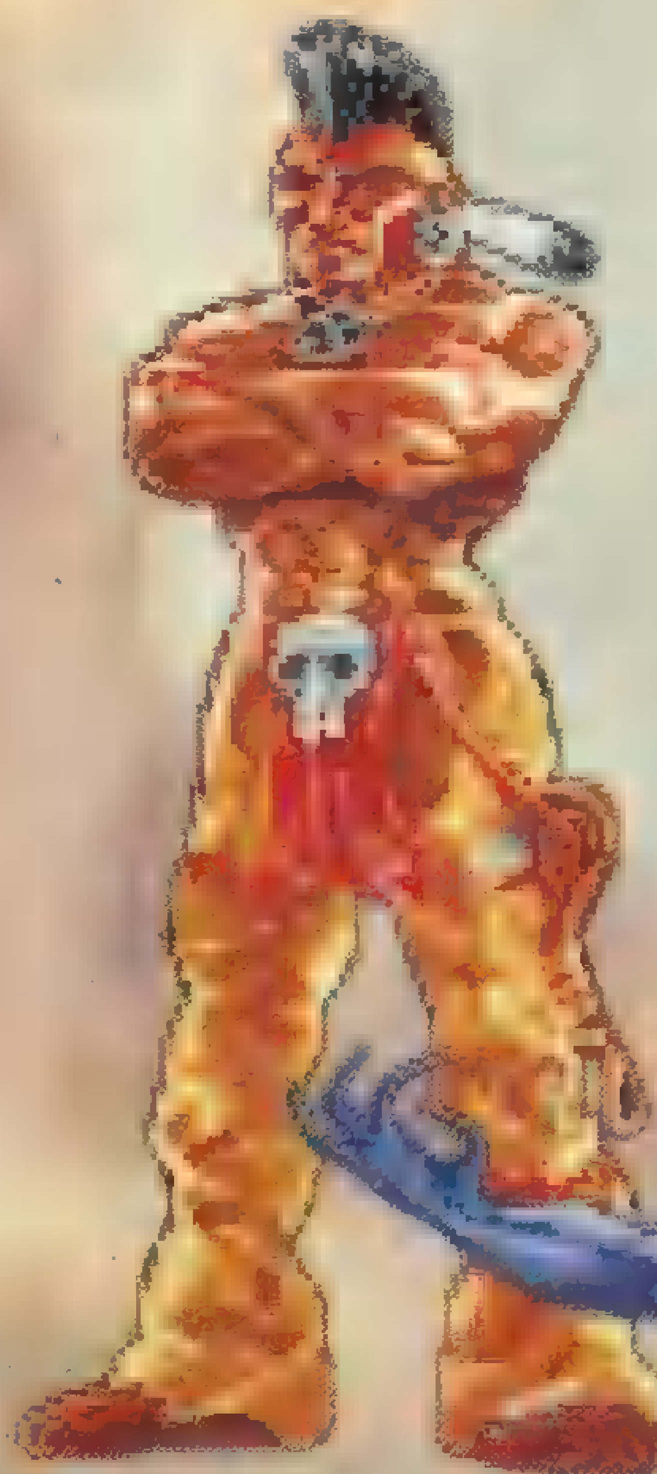
BIJATYKA

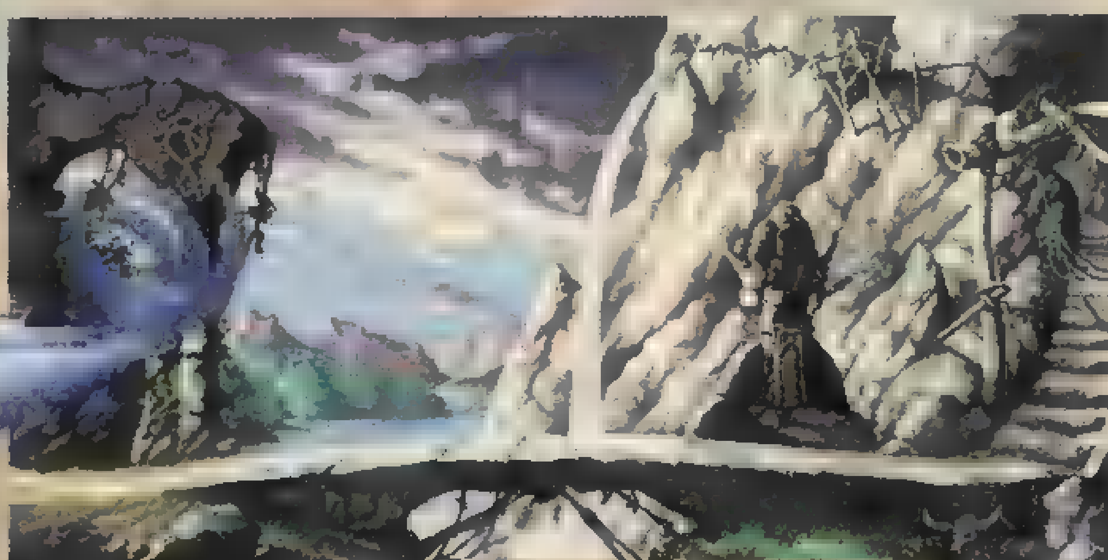
TIPSY

W głównym menu wpisz CHEAT i wejdź do nowo powstałej opcji „SECRET WAY". Teraz możesz wpisać niżej podane kody i uaktywnić je przez ustawienie na "ON".

CIRCUS – dołącza arenę do innych scenariuszy
REPLAY – możliwość grania 3D
NOPAIM – wyłączenie, możliwości użycia
TYSON – wyłączenie specjalnych ciosów
WOO – wyłączenie utraty energii
SNOWWHITE – zmniejszenie postaci
NOGAIN – wyłączenie opcji, umożliwiającej podnoszenie broni
FINALFIVE – 5 rund
NBK – jedna runda
EVILDEATH – diabelska śmierć
ELEVENTH – możliwość grania mistrzem
EASYSPECIALMOVES – łatwe wykonanie specjalnych ciosów
FORQA, następnie F1 – wygrana
F2 – spotkanie z mistrzem
F3 & F5 – regeneracja energii

■ MARCIN JAŚKACZEK





TECUMSEM

D – D – R (przywołanie ducha)
L – P – D – R (błyskawica)
L – L – L – K (atak sokoła)
D – P – R (wyjmuje i chowa toporek)
DK (podcięcie)
LG – K (kopnięcie)
DP (blok)
LG – R – z toporkiem (cios toporkiem)
GK (kopnięcie)
GR – z toporkiem (cios toporkiem)
P – R – bez toporka (przerzucenie z bliska)
DR (cios ręką)
DR (podniesienie toporka)





GHOR

P – P – L – L – R (staje się niewidzialny)
L – L – K (pluje)
L – D – P – K (strzał z kolcy)
L – K (cios z główki)
DK (podcięcie)
GK (kołowrotek)
DP (blok)
P – R (przerzucenie z bliska)
LG – K (cios ogonem)
DR (cios ręką)





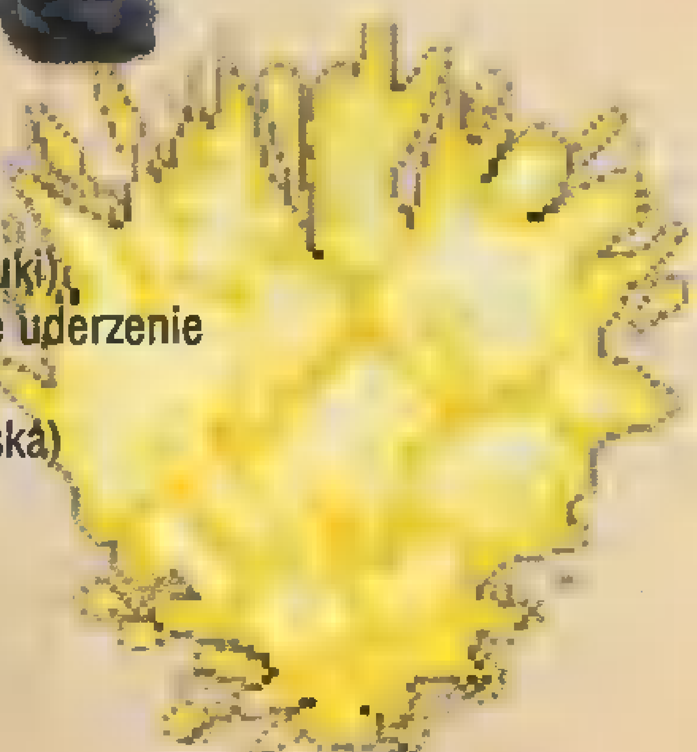
CORTO

P – P – L – L – R (rzut nożem)
P – P – L – L – K (błyskawiczne uderzenie pięścią)
L – P – D – P – K (suchy JOLLY)
P – R (przerzenie)
DK (podcięcie)
LK (kopnięcie z saltem – z bliska)
LG – K (kopnięcie)
GK (kopnięcie z wyskoku)
LK (kopnięcie z daleka)



HAWK

D – P – R (rzut granatu)
L – L – P – R (strzał z bazuki)
L – P – D – L – K (szybkie uderzenie pięścią)
P – R – (przerzucenie z bliska)
DP (blok)
GK (kopnięcie z wyskoku)
DK (podcięcie)
LG – K (kopnięcie)
DR (cios ręką)





OSINKIRA

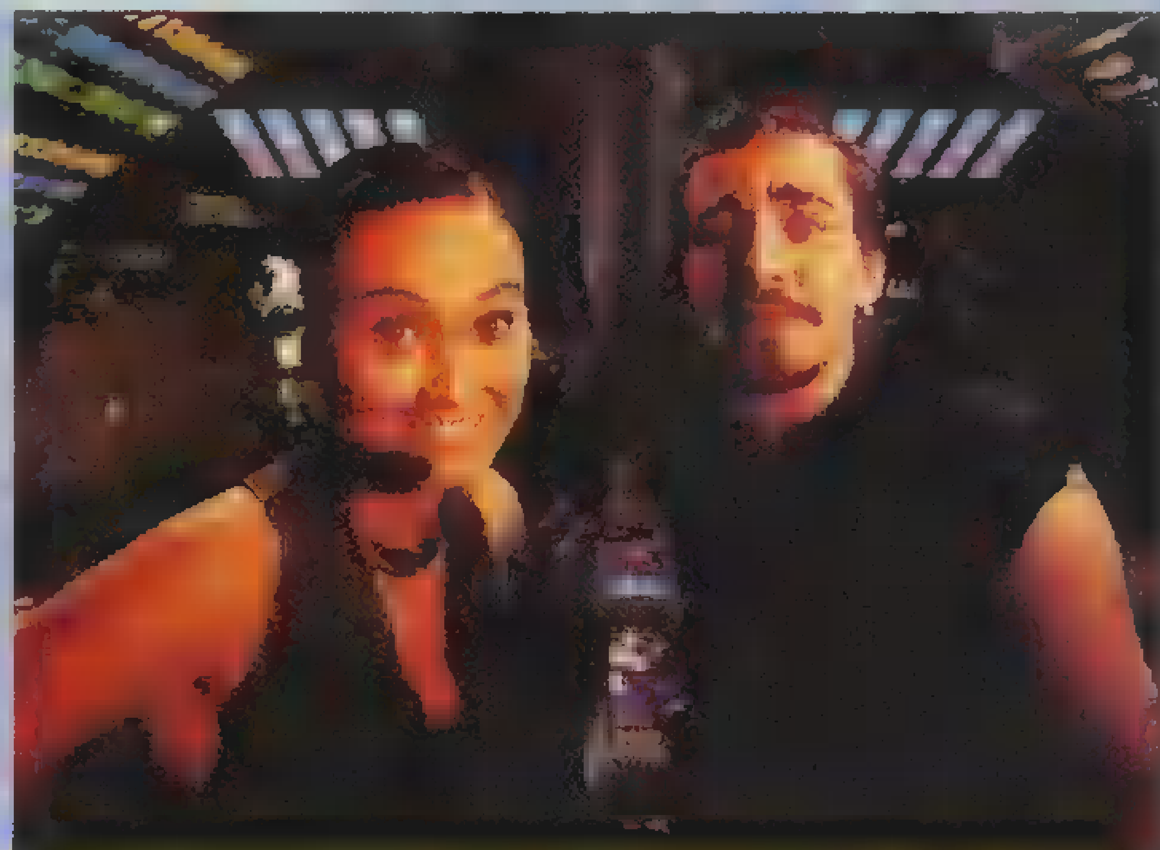
D – P – K (ognisty lew)
P – L – R (ognista włócznia)
DK (kopnięcie w biodro)
LG – K (kopniak)
LG – R – gdy masz włócznie (silne uderzenie włócznią)
GK (kopnięcie z wyskoku)
GR – gdy masz włócznię (cios w głowę)
DR (podniesienie włóczni)
LK (skok)

Wszyscy na pewno znają takie gry jak „MAD DOG", „CRIME PATROL", „SPACE PIRATES" czy też ostatnią grę firmy AMERICAN LASER GAMES — „THE LAST BOUNTY HUNTER". Wielu z Was podobało się to, że gry te zostały zrealizowane jak prawdziwe filmy. Pomimo istotnych wad jak: niska rozdzielczość i tylko 256 kolorów, gry te podbiły rynek komputerowy i zapoczątkowały gatunek Interactive Movie (filmy interaktywne).

Firma VIRGIN INTERACTIVE wypuściła grę „THE DAEDALUS ENCOUNTER", licząc na to, że pobije ona wszystkie dotychczasowe gry tego typu. I to się rzeczywiście udało. „THE DAEDALUS ENCOUNTER" — to film, w którym możemy wpływać na losy bohaterów. Występuje tu para świetnych aktorów: Tia Carrera, znana nam z filmu „Prawdziwe Kłamstwa" oraz Christian Bocher. Gra ta jest o wiele lepsza od swoich konkurentek w tym gatunku, gdyż wykorzystuje Windows i pracuje w rozdzielczości 640 x 480 z paletą 64Łk kolorów. A ponadto nie polega tylko i wyłącznie na strzelaniu — wymaga myślenia i cierpliwości, a przede wszystkim znajomość języka angielskiego. Niestety wymagania sprzętowe tej gry są wysokie. I chociaż do zwykłego pograni wystarczy 486DX33, SOUND BLASTER, SVGA 512 KB, 8 MB RAM i CD ROM DOUBLE SPEED, to aby ujrzeć prawdziwe oblicze gry trzeba mieć niestety 486DX2 lub nawet PENTIUM, SVGA HIGH COLOR 32Łk lub 64Łk colors, 8 MB RAM, kartę dźwiękową 8—bitową stereo, CD ROM TRIPLE lub QUAD SPEED. Grę obsługuje się za pomocą myszki i klawiatury, a w razie jakiś trudności można skorzystać z helpa w menu. POWODZENIA!

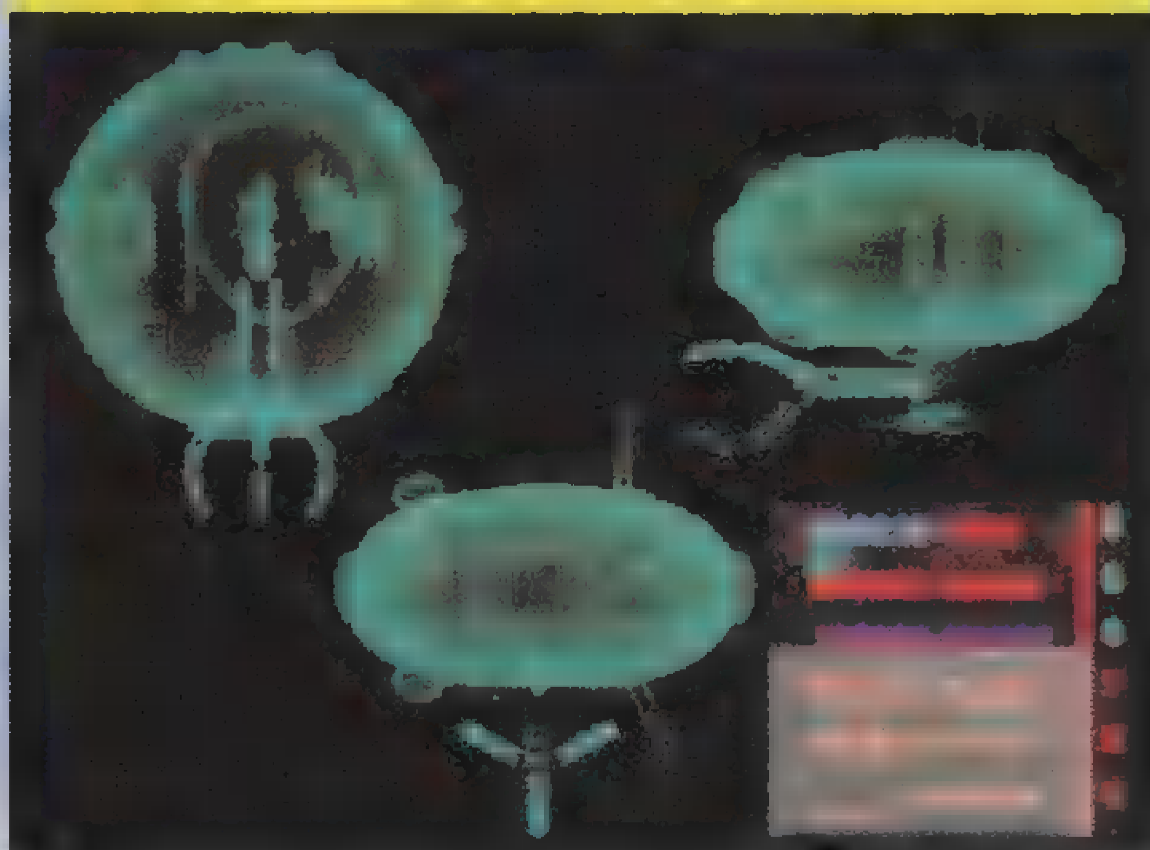
THE DAEDALUS ENCOUNTER

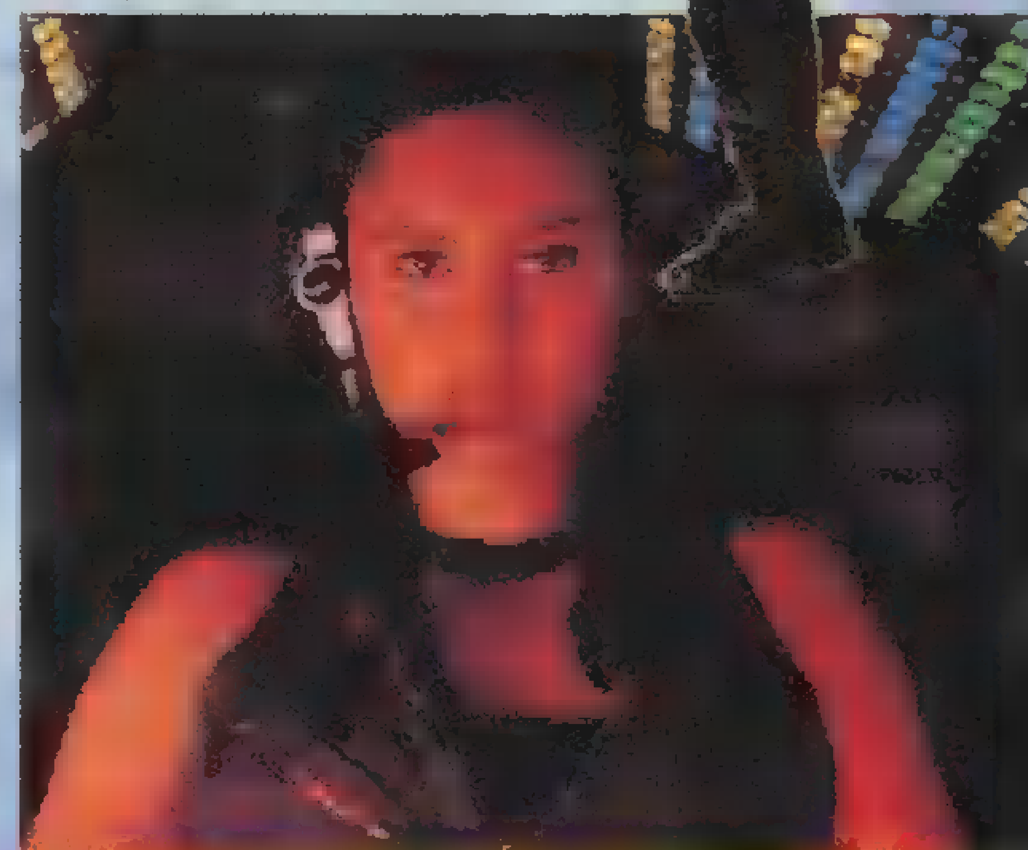




Poznajesz się w nowym syntetycznym ciele z załogą. Wystarczy, że naciśniesz **„YES"**, kiedy laska spyta się ciebie czy kontaktujesz.

Wciśnij **„START UP"**, a potem **„DIAGNOSTIK"**, żeby doprowadzić się do stanu używalności.





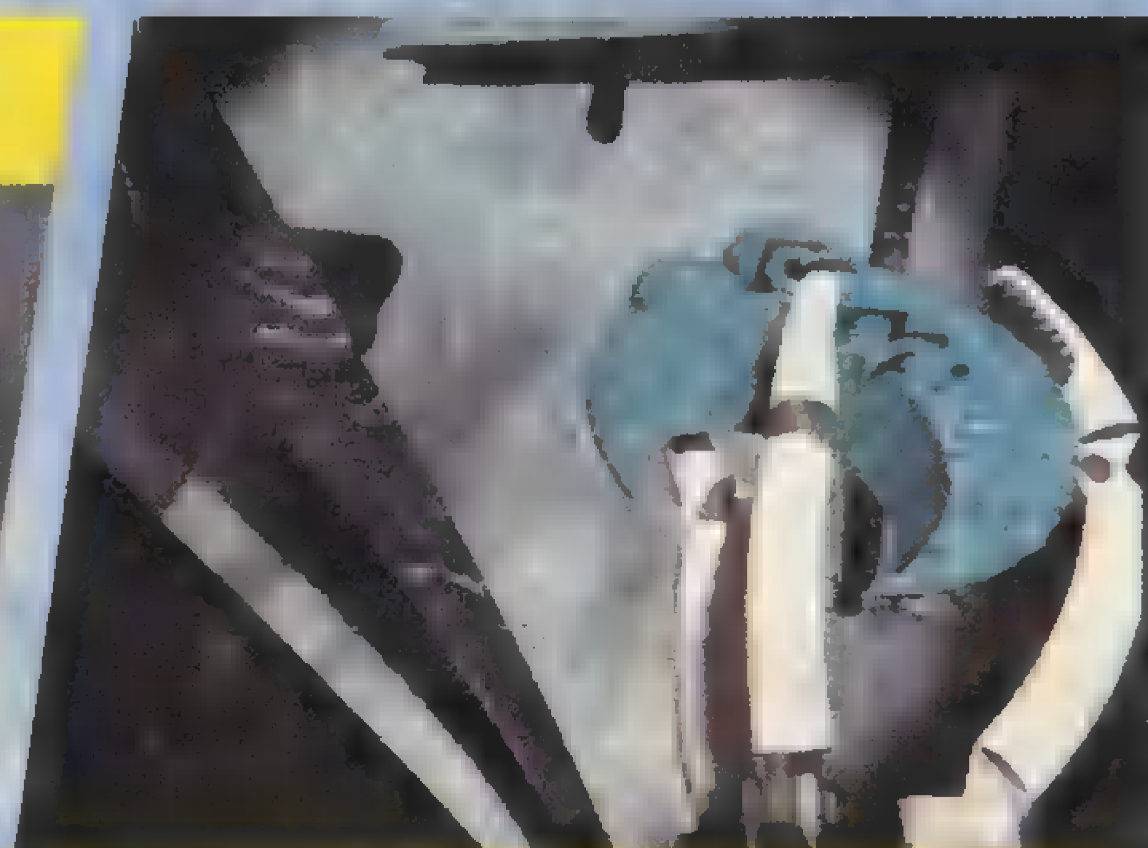
Jesteśmy w innym układzie. Przygotuj się na wyjście na zewnątrz. Gdy będziesz gotowy, kliknij na **„DEPLOY"** i w drogę.



Kiedy zobaczysz obcy statek, wciśnij **„ANALIZYS"**.

Musisz strzelić w czerwony punkt obok niebieskiej dziury. **DANGER!!** — pudło oznacza śmierć.



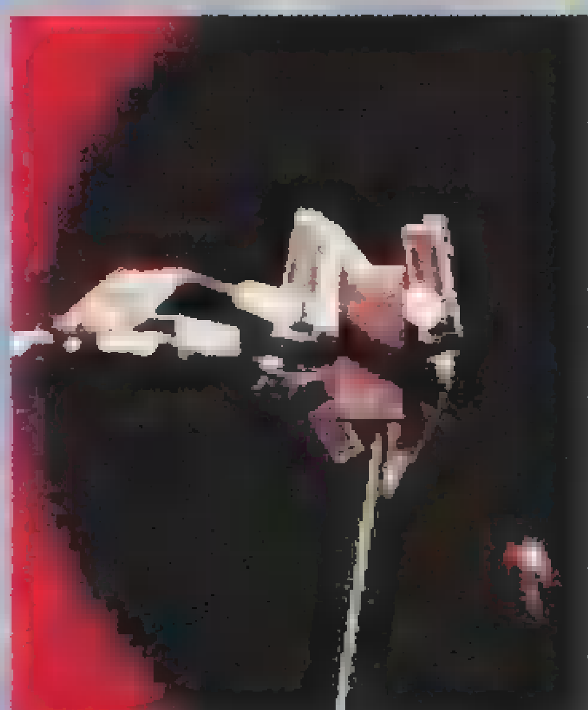


Pozwiedzaj sobie troszeczkę. Co zobaczysz, to twoje. Kiedy trafisz na obcy statek, wciśnij **„ANALIZYS"**.



Tam nie było nic ciekawego, więc wracasz na statek, by podzielić się swoimi wrażeniami. Odpowiedz **„tak"** na pytanie, czy lecieć na obcy układ.

A oto lot! — zabawa lepsza niż w **CRICOLANDZIE.**

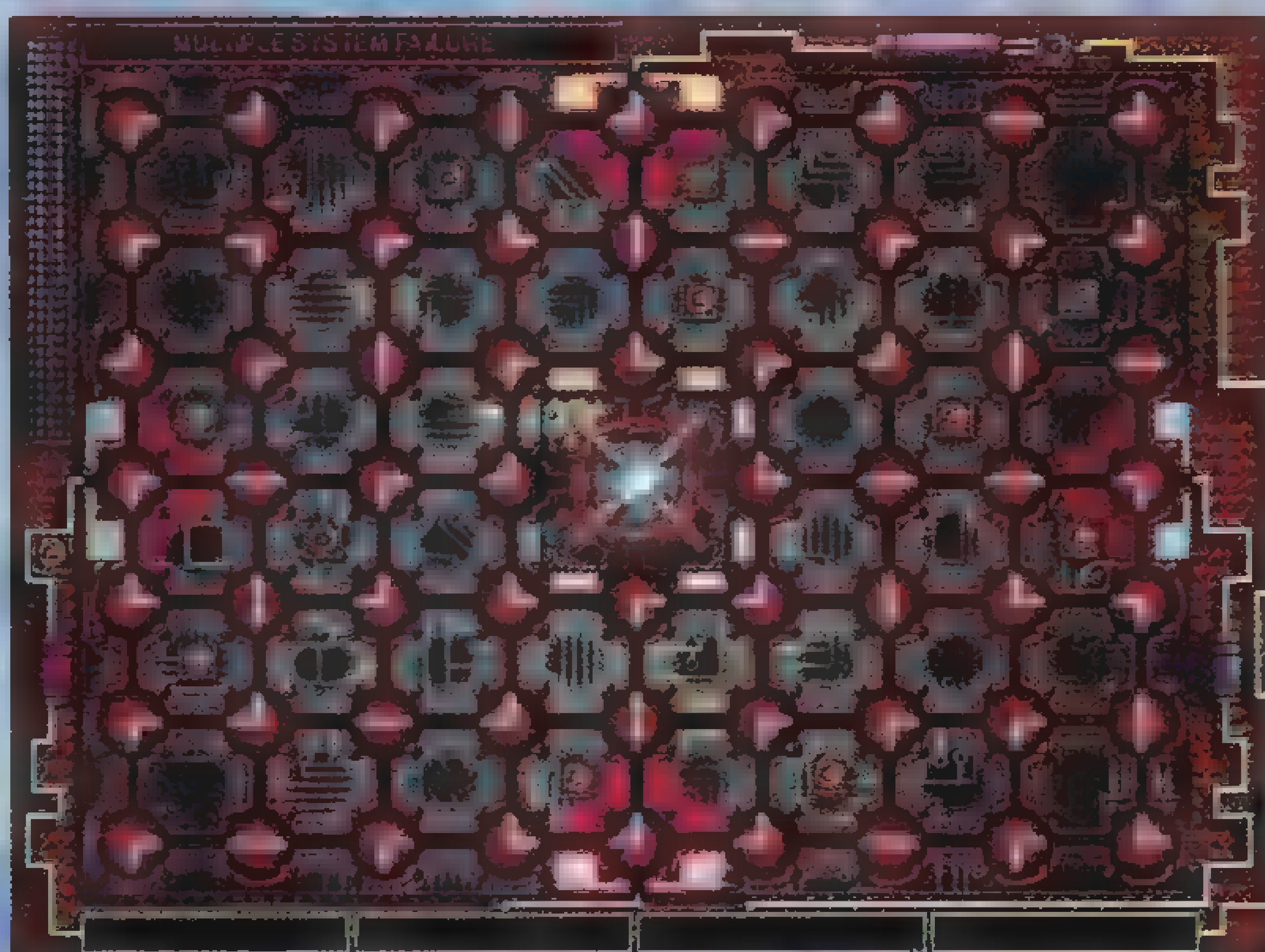




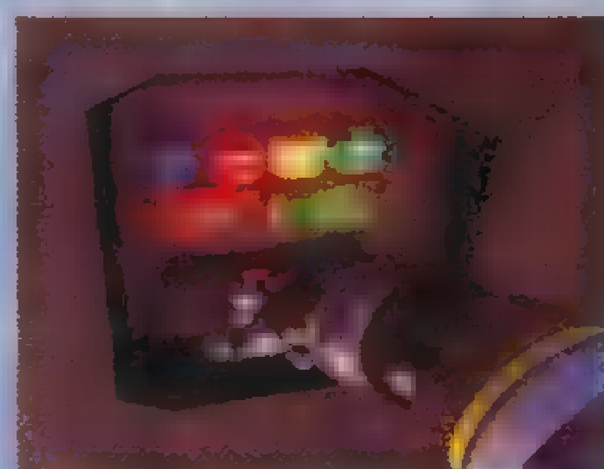
Sytuacja niekontrolowana. Rozbijacie się o obcy statek, który właśnie tu zaparkował.







Mała naprawa systemu zasilającego – należy połączyć generator z wyjściami





Czas rozejrzeć się za jakąś pomocną dłonią.



dystrybucja: **CD-PROJEKT**
TEL. (0-22) 25-07-03

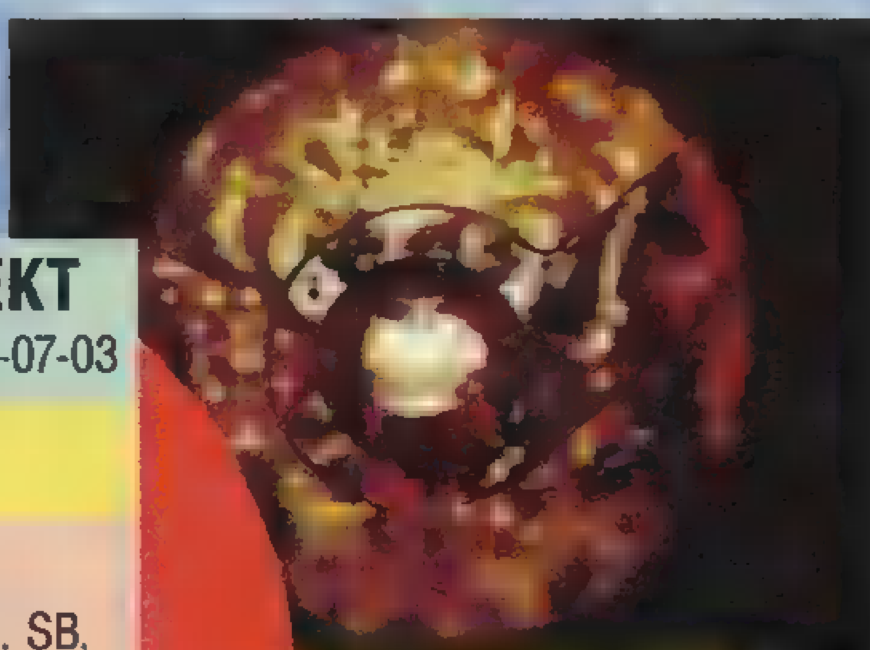
cena: **TEL.**

wymagania:
PC 486 DX, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (3 CD)

VIRGIN '95

PRZYGODOWA

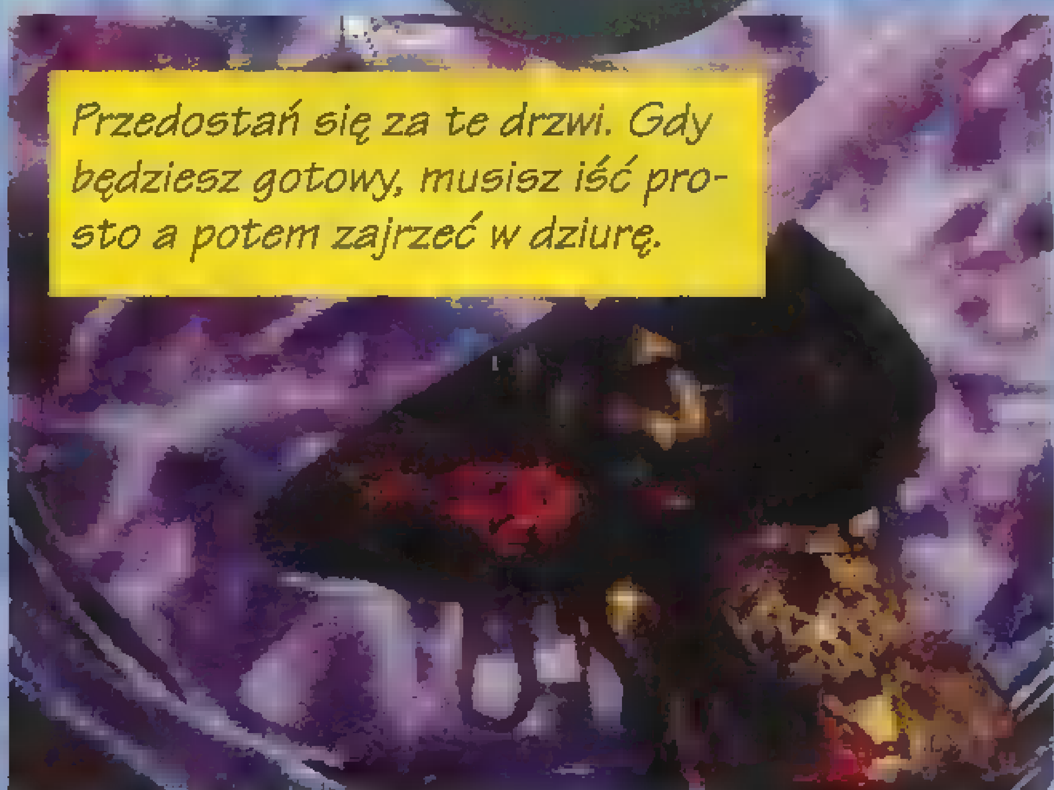
90%



Pierwsza przeszkoda. Drzwi otwiera się za pomocą żarówek, umieszczonych nad widmem światła widzialnego.

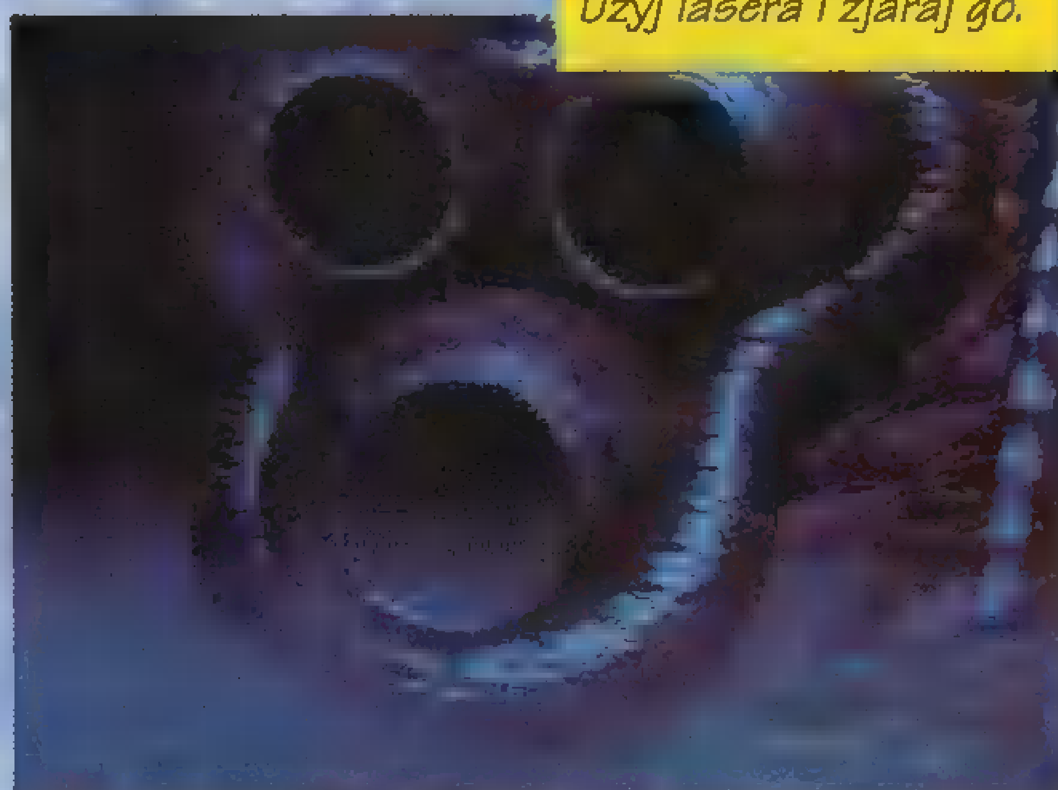


Wszystko wskazuje na to, że można zdjąć te śmieszne kombinezonki.



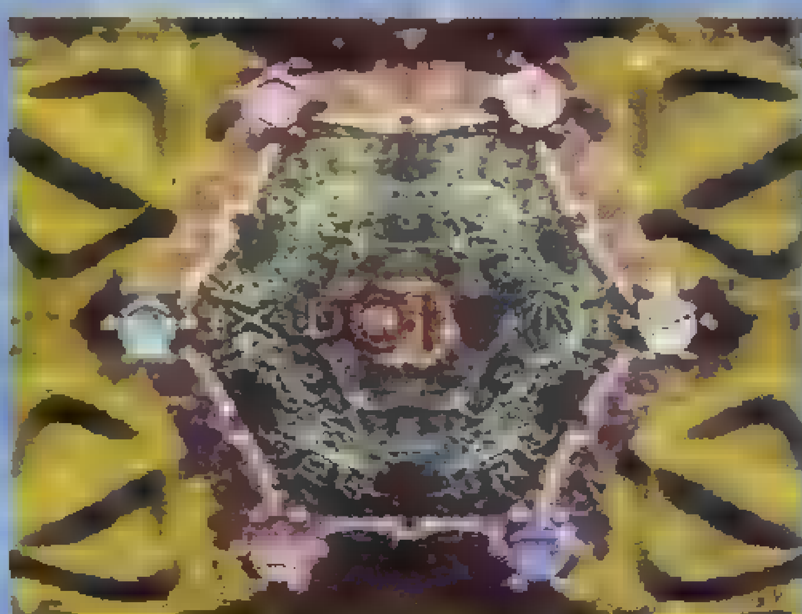
Przedostań się za te drzwi. Gdy będziesz gotowy, musisz iść prosto a potem zajrzeć w dziurę.

Druga od prawej. Uwaga! Tam jest **potwór**. Użyj lasera i zjaraj go.





Kiedy masz już **kulkę**, wracaj z powrotem.



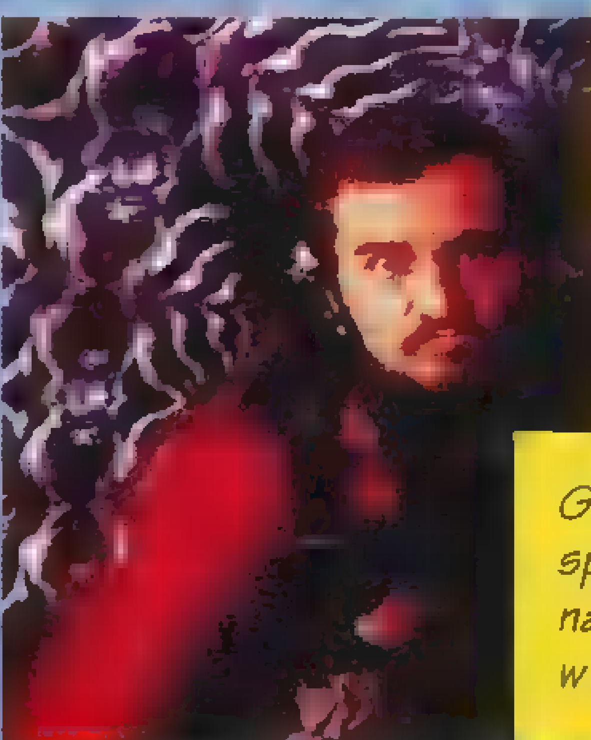
Kiedy dojdziesz do drzwi, włącz **„ANALIZYS"**. Dowiesz się, co robić i zyskasz obcy dialekt. Bierz wszystkie dialekty później będą ci potrzebne.

Przed tobą układanka. Ułóż ją, jak na **zdjęciu**.

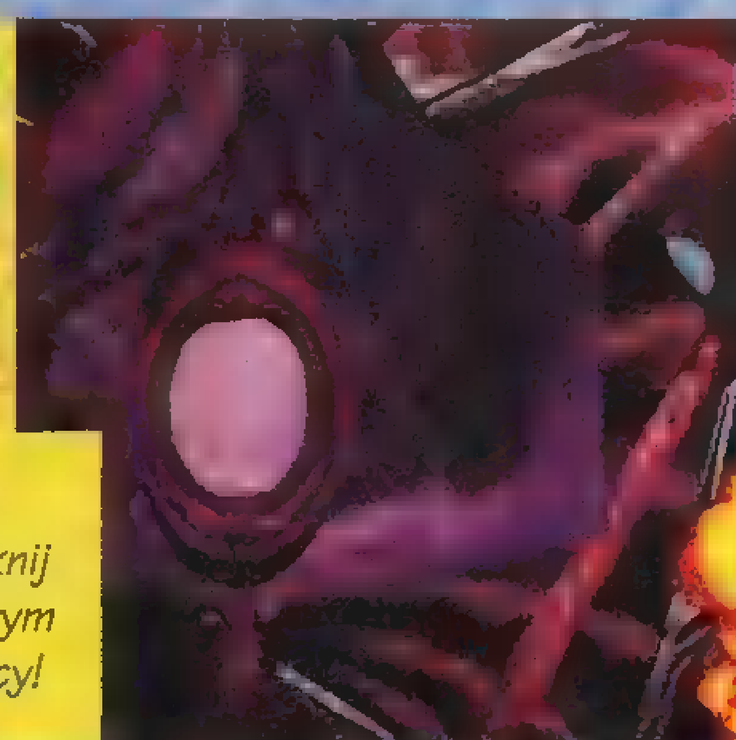




Masz trochę czasu na zwiedzanie i fotki dla rodziny.

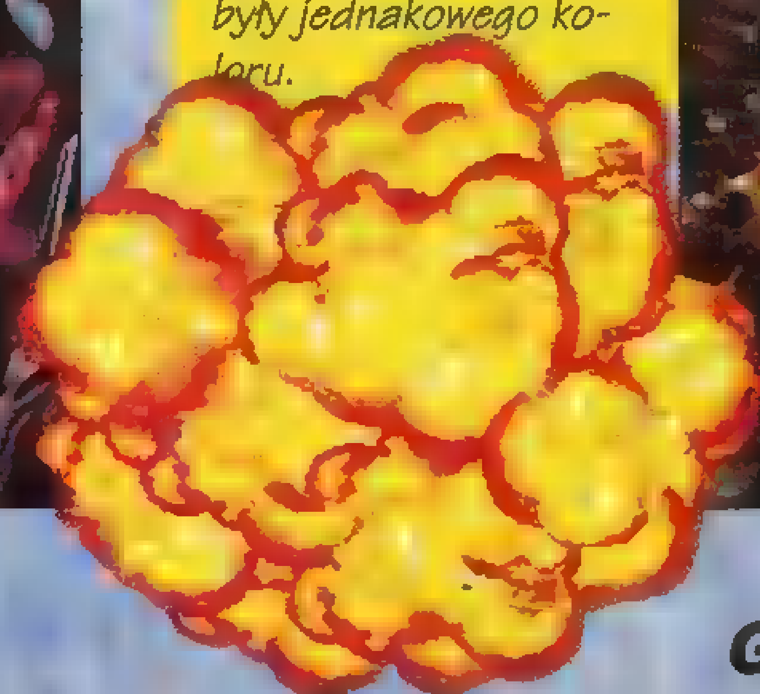


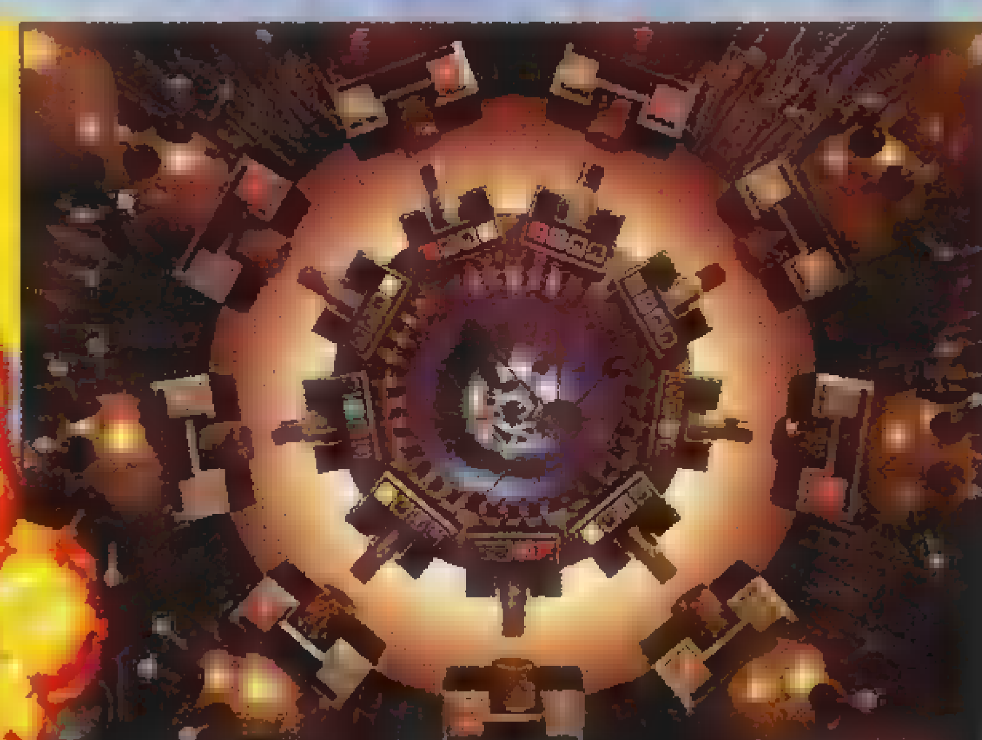




Gdy dojdziesz do dziwnego oka, sprawdź, co to jest, a potem kliknij na żarówkę nad kolorem fioletowym w palecie barw. **Efekt** zaskakujący!

Znowu **układanka.** Musisz ją zrobić tak, aby wszystkie kulki były jednakowego koloru.



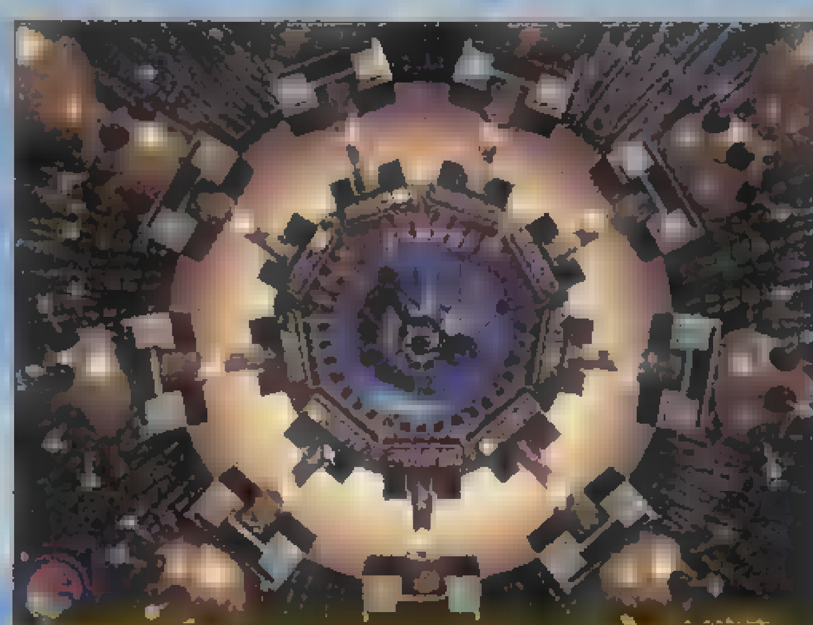




Kłopoty. Jakieś obleśne robale chcą was zabić. Musicie się bronić. Uważaj, żebyś nie trafił kogoś z załogi.

Uszkodziła się osłona, kliknij więc na żarówkę nad kolorem pomarańczowym.





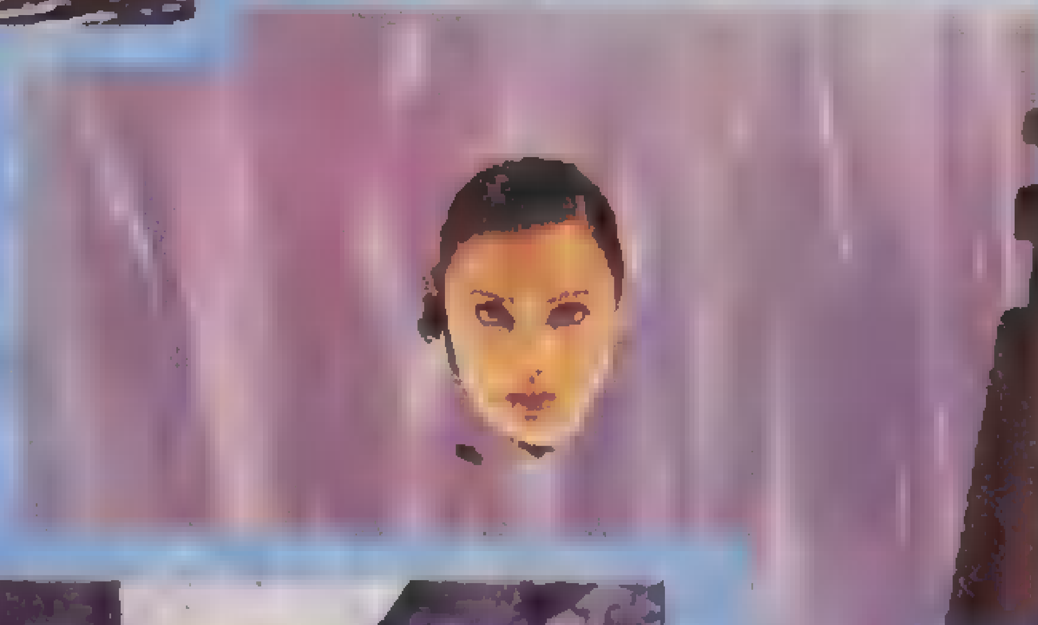
Kliknij **„ANALIZYS"** – jesteś uszkodzony. Naprawa polega na połączeniu wszystkich kanałów.

Następna **układanka** musi tak właśnie wyglądać.

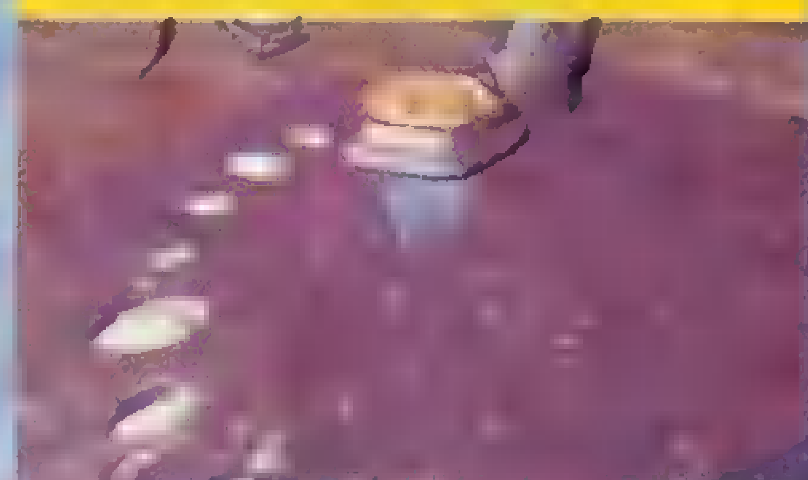




Niefortunny **wypadek.** Opuść Zacka powoli na dół.

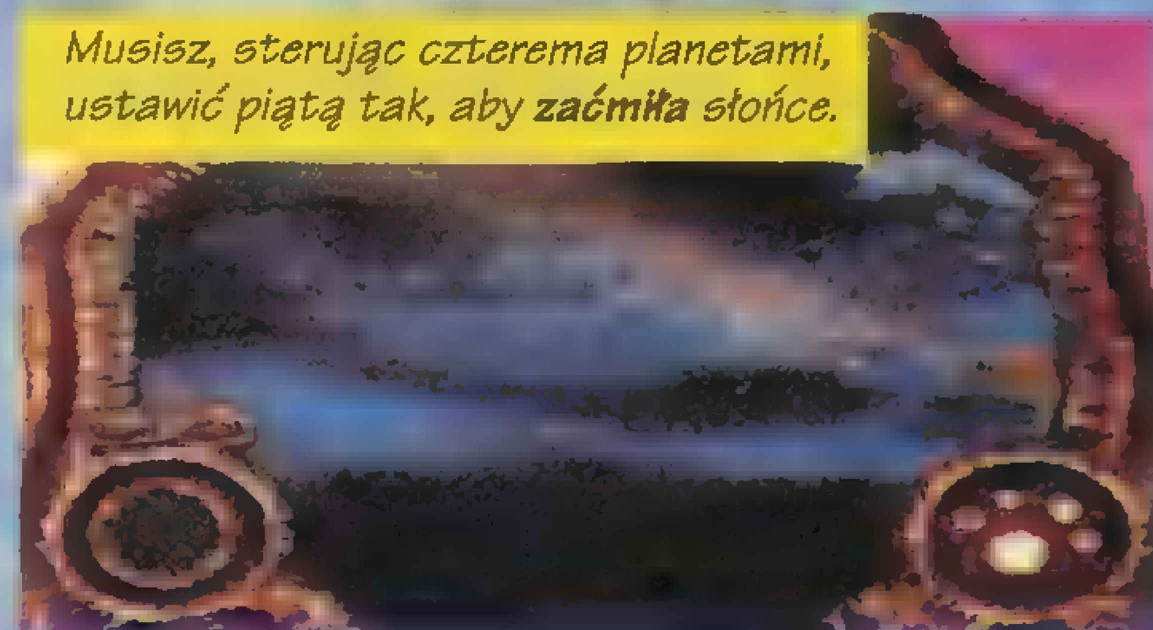


Stań przed słoniem i kliknij na niebieską żarówkę. Wówczas wyskoczy **układanka.**





Musisz, sterując czterema planetami, ustawić piątą tak, aby **zaćmiła** słońce.



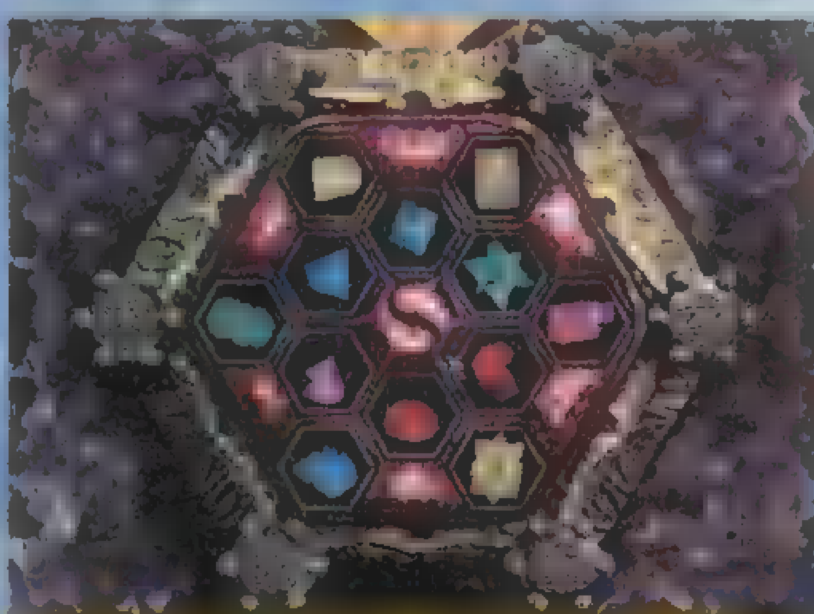




Uruchomi się słoń. Kliknij na dialekt, aby dostać kulkę od wielkoluda.







"ANALIZYS". Dostaniesz dialekt i następnie układankę. Musisz zatrzymać figury tak, aby pod odpowiednim kątem dwie inne były do siebie podobne.

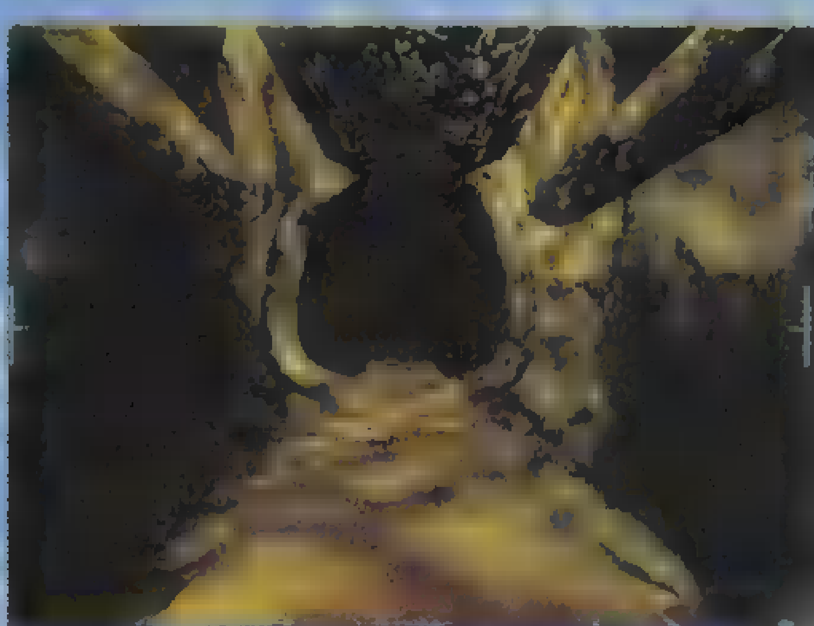


Podejdź do roślinki i kliknij na dialekt

Roślinka otworzy się i da ci następną **kulkę.**







Następne drzwi i **układanka.** Musisz skierować paski do mrugających na krawędziach kropek tego samego **koloru.**

Przed wejściem do labiryntu, odwróć się i podejdź do roślinki.





KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Co NOWEGO NA JAGUARA?
W związku z licznymi pytaniami odnoście rewelacyjnej konsoli „Jaguar" firmy Atari, a konkretnie nowych gier, zwróciliśmy się do generalnego dystrybutora „Jaguara" na Polskę – firmy MIRAGE SOFTWARE. Dzięki uprzejmości Tomasza Mazura otrzymaliśmy oficjalną listę programów, które powinny trafić na rynek w ciągu najbliższych miesięcy.

A oto wykaz wspomnianych tytułów:
- FIGHT FOR LIFE – cartridge
- FLASHBACK (U.S. Gold) – cart.
- POWER DRIVE RALLY (Time Warner Interactive) – cart.
- RAYMAN (UBI Soft) – cart.
- ULTRA VORTEX – cart.
- WHITE MEN CAN'T JUMP cart.
- BALDIES – CD
- BATTLEMORPH – CD
- BLUE LIGHTING – CD
- CREATURE SHOCK – CD
- DEMOLITITION MAN – CD
- DRAGON'S LAIR (Ready Soft) – CD
- FLIP-OUT – cart.
- HIGHLANDER I – CD
- MYST – CD
- PITFALL (Activision/Atari) – cart.

JAGUAR



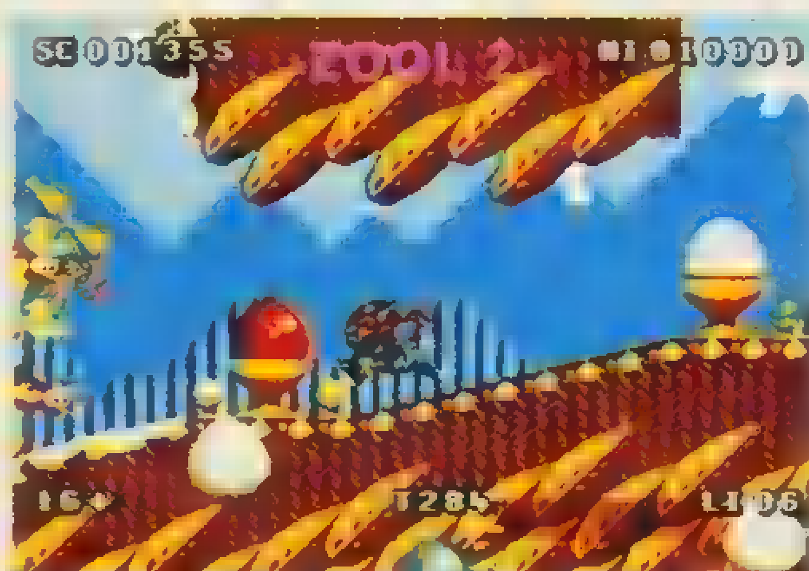


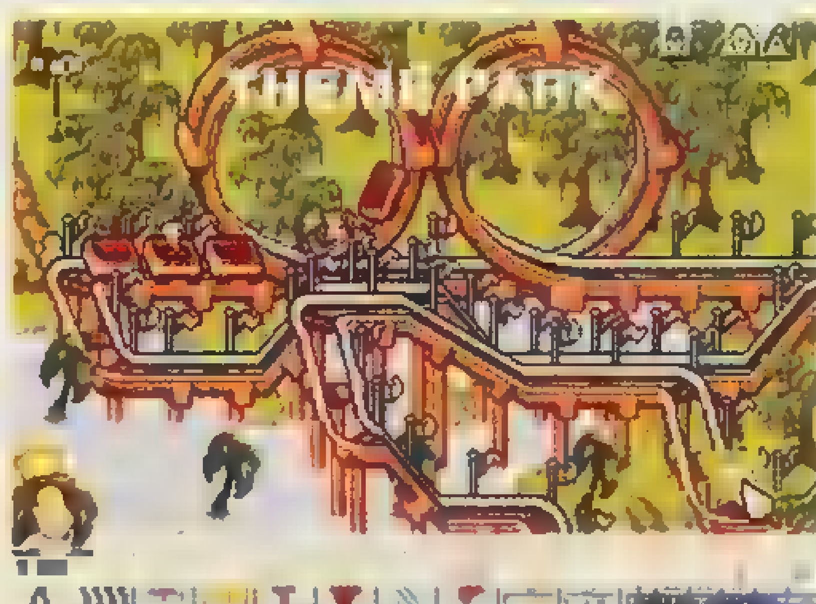
GRY NA JAGUARA



- RISE OF THE ROBOTS (Time Warner Interactive) – CD
- ROBINSON'S REQUIEM – CD
- RUINER PINBALL – CD
- SPACE ACE (ReadySoft) – CD
- VID GRID – CD
- ATARI KART (working title) – cart.
- BATTLESPHERE (4-Play) – cart.
- CHARLES BARKLEY BASKETBALL – cart.
- HOVER HUNTER (working title) – cart.
- HOVER STRIKE CD – CD
- MAX FORCE – cart.
- SOUL STAR – CD
- SPACE WAR – cart.
- SUPERCROSS 3D – cart.
- ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS – CD/cart.
- BRAINDEAD 13 (ReadySoft) – CD
- DEFENDER 2000 – CD
- DRAGONS LAIR 2: Time Warp (ReadySoft) – CD
- HIGHLANDER 2 – CD
- STARLIGHT BOWL-A-RAMA CD
- SKY HAMMER – CD
- THEA RELM FIGHTERS – CD
- BRETT HULL HOCKEY CD/cart.
- COMMANDO (working title) – CD
- DACTYL JOUST – cart.
- FORMULA RACING – CD
- HIGHLANDER 3 – CD
- PRIMAL RAGE (Time Warner Interactive) – CD
- VARUNA'S FORCES – CD
- WAYNE GRETZKY NHL HOCKEY (Time Warner Interactive) – CD
- BLACK ICE\WHITE NOISE – CD
- DEATHWATCH – cart.
- MAGIC CARPET – CD
- NBA JAM TOURNAMENT EDITION – CD/cart.









NA WES

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" zapoczątkowaliśmy nową rubrykę „Na wesoło". Jak sam tytuł wskazuje, zamierzamy w niej publikować teksty „luźniejsze", prawdziwe i zmyślone historyjki, dowcipy pisane zarówno przez naszych stałych współpracowników, jak i Czytelników. Znajdzie się tu również miejsce na historyjki obrazkowe, takie mini-komiksy.

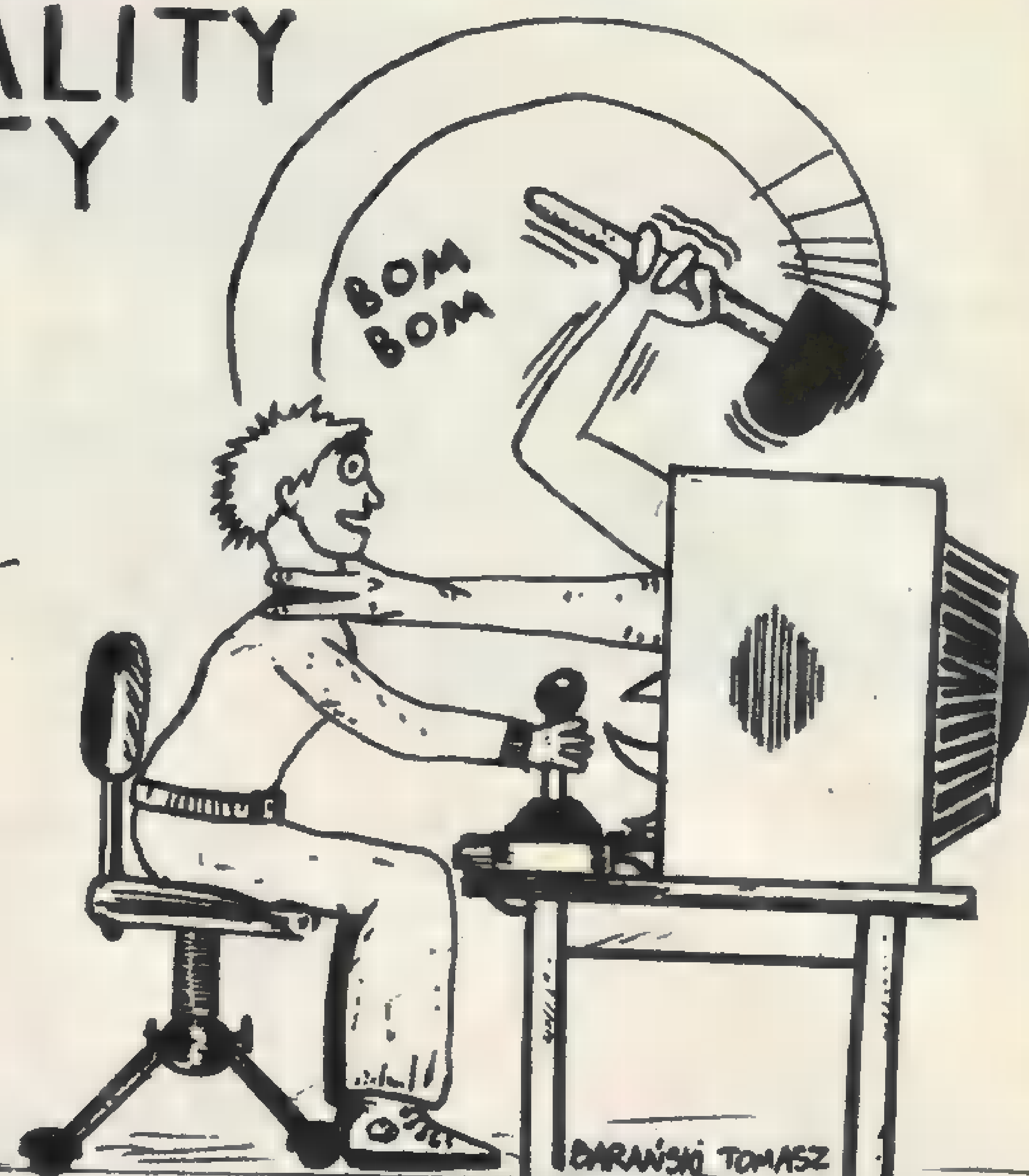
Uwaga! w każdym numerze przydzielać będziemy wyróżnienia dla autorów najlepszych, najzabawniejszych, a czasami najgłupszych tekstów lub rysunków. Niestety kryteria oceny nie będą nigdy do końca wyjaśnione, bo składać się na to będzie wiele czynników z których najważniejszym jest widzimisizm redakcyjny poparty nagłym atakiem śmiech, drgawek lub odruchami wymiotnymi. Każdy więc ma szansę wygrać w naszym nieustającym konkursie, a nagrodami jest zwykłe polskie pięć dych, czyli pięćset tysięcy starych, dobrych, polskich złotych. W każdym numerze przydzielimy dwa razy po pięć dych w kategoriach: tekst, grafika.

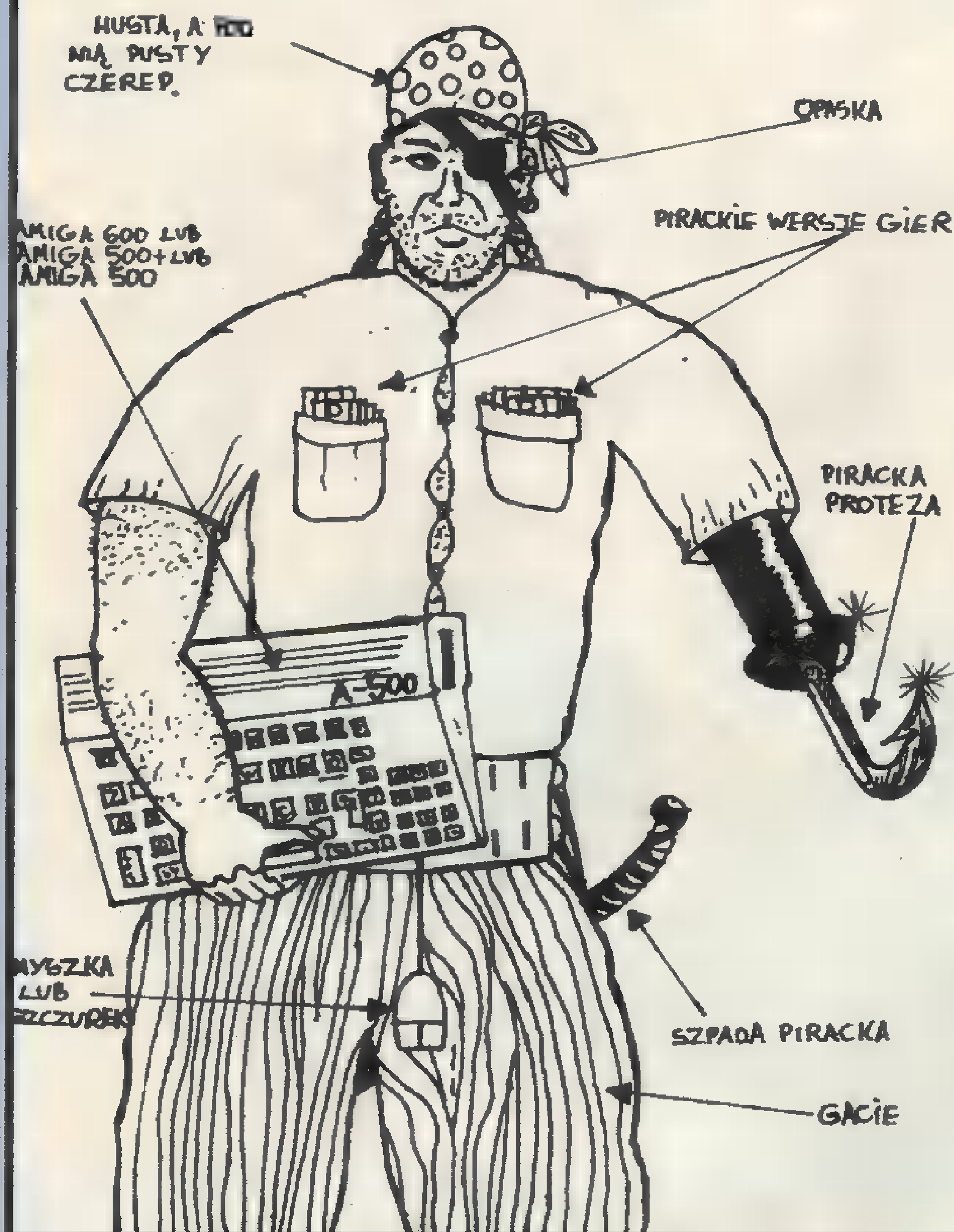
Zapraszamy do wspólnej zabawy. Odnośnie tekstów, dopuszczamy pełną dowolność tematów i stylów wypowiedzi twórczej – nie straszne nam są błędy ortograficzne i inne. Ucieszą nas: poezja, proza, rymowanki, głodne kawałki, przekręty, dowcipy, zagadki i inne duperele.

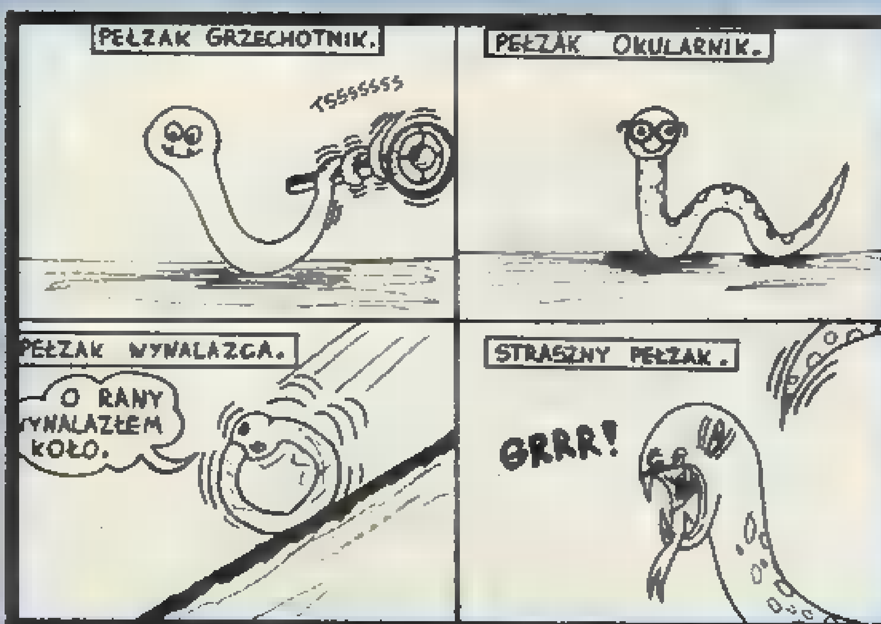
Odnośnie grafiki, dopuszczamy pełną dowolność tematów i środków artystycznego wyrazu. Ucieszą nas: byzgroły na kartce papieru, obrazy olejne i akwarelowe, komiksy, grafika komputerowa i inne.

Nie wykluczone, że dzięki Waszym pracom objętość pisma ulegnie powiększeniu, a co za tym idzie, może wzrosnąć pula wyróżnień dla ich autorów. Nie czekajcie więc na jutro i już dziś łapcie się za pióra, ołówki, flamastry co tam jeszcze...

Czekamy!







LISTY OD WAS

Droga Trybuno!

Serwós, zwiom mie Mały Maniek. Jezdem scemśliwym posiadacem AMIGI 1200 (Applaus), moie ulubione gry to: mordobicia, bijatyki oraz nawalanki. Pozwulcie, że się na was trochę wyżyje, a zresztą i tak niemacie nic do gadania, paplania itd. A oto to wyżycie: MARIO zostałby powieszony, COVAL spalony na stosie, WIST i LSK do gazowni, a VIP na szafot.

Mały Maniek

P.S. Jak mnie nie opublikujecie podłosze wam bąbę jajową (a może jądrową?)

(Bardzo boimy się takich gróźb, więc na wszelki wypadek publikujemy. Ponieważ terrorysta nie podał żadnych dyspozycji co do pisowni, więc na wszelki wypadek list publikujemy z zachowaniem pisowni oryginału.)

PRZEKRĘTY

Desert Strike – Strajkujący dezerter
Dark Man – Ciemny Darek
Ninja Remix – Ninja w mikserze
North and South – Północ po południu
Transarctica – Eskimoski trans
Jurassic Park – Park Jurka
(Mały Maniek)

Magic Carpet – Magia skarpet
Doom – Doomowe przedszkole
Lost In Time – Zgubiony zegarek
Cyclemania – Cyce Mani
Alone In The Dark – Kevin sam w domu. Nikogo nie ma w domu.
Last Dynasty – Ostatni odcinek „Dynastii"
(Piotr Zmysłowski)

SZKOŁO HEJ!

W dzisiejszym wydaniu naszej rubryki podajemy również wyniki konkursu „Szkoło hej!" ogłoszonego w numerze 6/95 „GK".

Oto wierszowanki, które wybraliśmy z morza miernoty.

Szkoło! Nadchodzimy!

Wstawać śpiochy i matoły,
Bo już trzeba iść do szkoły!
Już skończyły się wakacje!
Każdy mi tu przyzna rację.
To co dobre się skończyło,
W piekło istne się zmieniło.
Wielu by ten wers poparło,
Ale gros by nos zadarło.
Z nimi też się w pełni zgadzam
I tu jedną swą myśl zdradzam:
Każdy ma tu własne zdanie
I tak to już mu zostanie.
Ja ogólnie lubię szkołę.
Na tym kończę „trucie" moje.
Rozumiecie? Więc do rzeczy –
Bułka-ręka, teczka-plecy,
I dalejże w bieg wesoły...
Bo spóźnicie się do szkoły!!!
(pseudo – Tuwim)

• Hej kujony pijcie mleko, bo do budy niedaleko.
• Słońce świeci, ptaszek śpiewa, a mnie w szkole krew zalewa.
• Nie bądź kujonem – zostań oszołomem, a gdy do szkoły czas – idź w las.
(Paweł Pawłowicz)

• Kurnik do boju! Chatka Puchatka górą! Tajemnicza Wyspa wita! Sala Tortur czeka! Pluton Egzekucyjny gotowy!
(Marcin Jabłonowski)
• Żegnajcie wakacje, szkołę swą witajcie.
• Od 1 września szkoła się zaczyna, niech Wam szybko rok przeleci



▪ Gdzie dwóch się bije tam korzysta dentysta.
(Piotr Zmysłowski)

ZAGADKI

– Jaki jest komputer na literę „a"?
– Atari?
– Nie!
– Amiga?
– Nie!
– No to jaki?!
– Aj Bi Em
(Paweł Pawłowicz)

– Ile trzeba ruchów, by schować słonia do klatki?
– ?
– Trzy – otworzyć klatkę, włożyć słonia i zamknąć klatkę. A ile potrzeba ruchów by schować żyrafę do klatki?
– Trzy?
– Nie, cztery – otworzyć klatkę, wyjąć słonia, włożyć żyrafę i zamknąć klatkę.
A kto pierwszy zje liść z drzewa – słoń czy żyrafa?
– Żyrafa?
– Nie, słoń! Bo żyrafa jest w klatce.
(Piotr Zmysłowski)

W dzisiejszym wydaniu „Na Wesoło" nagrody otrzymują:
„Tuwim" – 50 zł polskich
Tomek Barański – 50 zł polskich

Uwaga! autorzy najciekawszych prac graficznych. Zaraz po wakacjach skontaktujemy się z Wami, bo okres urlopowy temu nie sprzyjał.
Cześć!

sołO!

– i znów szkołę czas zaczynać.
▪ Szkoło, sie ma
(Małgorzata Warwas)

▪ Szkoła to nie knajpa – nie musisz w niej być codziennie
(Grzegorz Miłkowski)

▪ Witaj szkoło i nauczycielu. Wesołych jak ty, będzie dziś niewielu.
▪ Żegnaj szkoło, niech będzie wesoło.
(Bart)

▪ Uczniowie nie martwcie się, za 10 miesięcy znowu wakacje!
▪ Szkoła jest jak kibel – chodzisz bo musisz.
(Piotr Zmysłowski)

▪ Koniec grania bawoły, trzeba wracać do szkoły!
(Bartek Mandrykowski)

DOWCIPY
Wchodzi facet do kibla i widzi napis na drzwiach – SPÓJRZ W LEWO, patrzy – SPÓJRZ W PRAWO, patrzy – SPÓJRZ ZA SIEBIE, patrzy i widzi – JAK SRASZ, TO SIĘ NIE ROZGLĄDAJ.
(Piotr Zmysłowski)

POWIEDZONKA
▪ Siała baba mak, dostała 10 lat.
▪ Nie drzyj ryja bo ci pęknie szyja.



TIPS & TRICKS

ALIEN BREED TOWER ASSAULT (IBM PC)
Kody dla jednego gracza
FKANKCEABDCAAADS
FKAPJCEADDCAAADM
EPACLCMAADCAAADP
LAAKICMASDCAAACS
FKBDMDEAFDCAAAEB
LAAPJDAISDCAAACM
LACJPDADSDCAAACS
EJDCPDAASDCAAADG
EEHBNDAASDCAAADK
JGCJNDEAPDCAAACS
EPAEMDEBBDCAAAEA
FCDBMDEASDCAAADM
FCCELDAAHDCAAAEK
HCAPJDADSDCAAADD
HCBPSLADSDCAAACB

Dla dwóch graczy
FKBPLCAABMCEAADC
FKAGLDEABMCEABDG

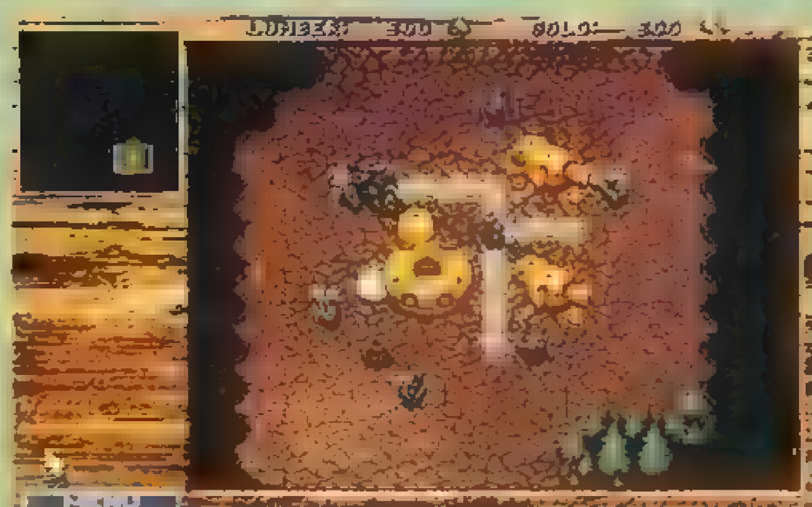
JASIO

WARCRAFT (IBM PC)
Najpierw trzeba wpisać kod główny CORWIN OF AMBER, co pozwala wpisywać pozostałe kody.
• ORCxx/HUMANxx – xx pożądany poziom (level). Działa tylko w Campaign Mode.
• YOURS TRULY – przenosi do sekwencji zwycięstwa. Tylko w Campaign Mode.
■ CRUSHING DEFEAT – przenosi do sekwencji przegranej.
■ IDES OF MARCH – przenosi gracza do finału aktualnej kampanii.
■ POT OF GOLD – dodaje 10 000 złota i 5 000 drewna.
• EYE OF NEWT – daje Twym magikom możliwość korzystania ze wszystkich zaklęć.
• IRON FORGE – poprawia wszystkie Twoje technologie.
• SALLY SHEARS – wyświetla pełną mapę.
• HURRY UP GUYS – wszystko budowane jest dużo szybciej.
• THERE CAN BE ONLY ONE – wszystkie Twoje jednostki są odporne na ciosy, a każde ich trafienie powoduje dodatkowe zniszczenia.

■ JASIO

METAL MARINES (IBM PC)
Kody do poszczególnych leveli:
1. PNTM
2. HBBT
3. PCRC
4. NWTN
5. LSMD
6. CLST
7. JPTR
8. NBLR
9. PRSC
10. PHTN
11. TRNS
12. RNSN
13. ZDCP
14. FKDV
15. YSHM
16. CLPD
17. LNVV
18. JFMR
19. JCRY
20. KNLB

■ JASIO





SIM EARTH
Jeśli chcesz szybko wyrównać teren, napisz SMOOTH (wielkimi literami), a jeśli lubisz się pośmiać, napisz JOKE i spójrz, co się dzieje w oknie Ziemi (połaskocz oko!).

■ WIST

THE MANAGER
Przejdź do menu z preferencjami, ustaw kursor dokładnie na górnym lewym rogu „M" i naciśnij klawisz [A] lub [G] – w obu przypadkach wszyscy Twoi gracze będą mieli maksymalny poziom umiejętności i dodatkowo w pierwszym przypadku 24,999,999, a w drugim 4,000,000 kredytów.

■ WIST

INFERNO
W wirze walki możesz zapauzować grę uruchamiając NAVICOM. W tym trybie możesz wybrać broń i dodatkowe zasobniki, po czym wypoczęty i gotowy, powrócić do walki!

■ WIST

HISTORY LINE 1914–18
Kody dla jednego gracza:
Alianci:
01 PULSE
02 GOOSE
03 SPORT
04 BIMBO
05 TEMPO
06 BARON
07 BUMM
08 LEVEL
09 MODE
10 PRINC
11 CLEAN
12 ZENON
13 SIGNS
14 HOUSE
15 SIGMA
16 SEVEN
17 ZOMBI
18 MEVES
19 BLADE
20 ZORRO
21 STONE
22 MOSEL
23 ORDER
24 SODOM
Państwa osi:
01 PULSE
02 CIVIL
03 MOUSE
04 VENOM
05 NOISE
06 RIGHT
07 ORKAN
08 FRONT
09 RATIO
10 PARTS
11 PLANE
12 FLAME
13 GOTHA
14 BALON
15 PAUSE
16 ELITE
17 INFRA
18 HILLS
19 COBRA
20 ATLAS
21 AMPER
22 RHEIN
23 CANDL
24 STERN

■ WIST

CANNON FODDER
Podczas wyświetlania mapy (po naciśnięciu klawisza [M]) przytrzymaj klawisz [CTRL] i napisz FODDER – w tym momencie naciśnięcie klawisza [ENTER] przeniesie Cię o jedną fazę do przodu. Kod nie działa we wszystkich wersjach gry, więc najpewniejszym sposobem jest edycja pliku save:
Offset : Wartość : Znaczenie
00 : 00–47 : Ustawienie numeru misji
0C : 00–23 : Pokazuje briefing misji
48 : 00–FF : Liczba zabitych przez dowódcę
4C : 00–0E : Ranga dowódcy (00=PRIVATE, 0E=GENERAL)
58 : 00–0E : Ranga drugiego w zespole
64 : 00–0E : Ranga trzeciego w zespole
70 : 00–0E : Ranga czwartego w zespole
7C : 00–0E : Ranga piątego w zespole
12 : 00–FF : Liczba rekrutów
06 F2: 00–FF : Ogólna liczba zabitych

MORTAL KOMBAT



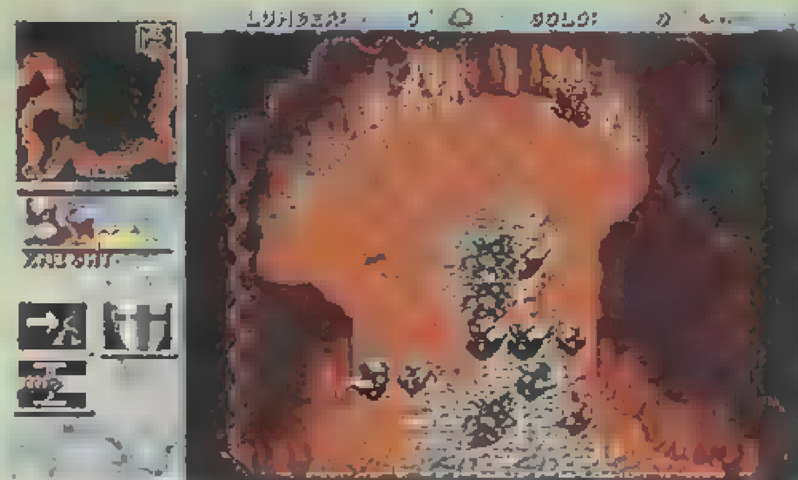


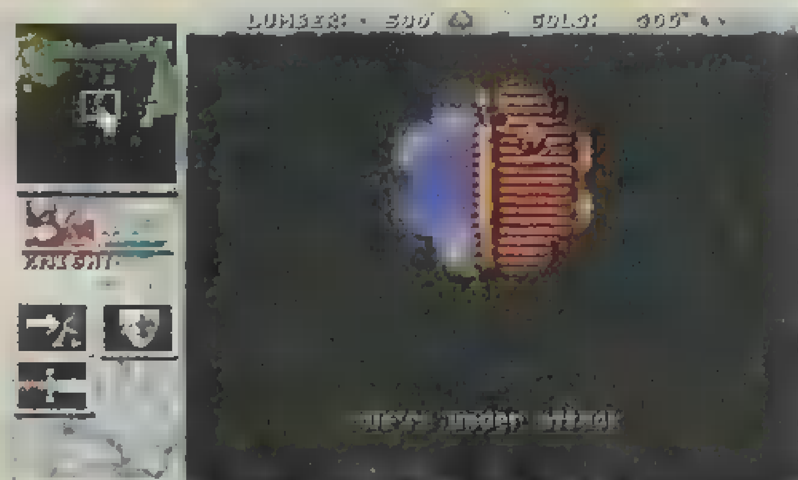
Najpierw nieskończona ilość kredytów: kiedy zostaniesz pokonany przez komputer i pojawi się napis FINISH HIM! naciśnij szybko klawisz [F2] – dołączy się człowiek – przeciwnik (którego nie ma, więc bez trudu pokonasz go!), po zwycięstwie nad którym wrócisz do gry pojedynczej z dodatkowymi kredytami. Z poziomu gry można dostać się do jednego z DEVELOPER SCREENS: wejdź do menu opcji, naciśnij klawisz [F10], włącz [CAPS LOCK] i napisz DIP. Wejdziesz do menu, w którym w formie przełączników możesz włączać lub wyłączać następujące parametry:

0 Fatality
1 Krew
2 Muzykę w czasie gry
3 Reklamówkę... komiksów Mortal Kombat (sic!)
4 Fatality (jeszcze raz)
5 Wolna gra
6 Głos zapowiadacza
7 Spróbuj, a zobaczysz!
8 Inne głosy

■ WIST











TIPSY NA AMIGĘ

Złośliwi twierdzą, że Amidze klawiatura potrzebna jest tylko do wpisywania tipów, oto więc kolejna ich porcja.

3D POOL
Kody do Trickshot:
1-0768 024 63 10 07-0018 061 63 20 13-0004 054 58 20
2-1002 041 63 09 08-0771 099 56 12 14-0864 100 63 10
3-0032 100 63 00 09-0932 024 63 11 15-0084 076 12 00
4-0962 024 63 00 10-0927 027 63 20 16-0880 048 39 20
5-0512 024 63 10 11-0751 100 16 20 17-0372 100 63 06
6-0405 060 63 20 12-0916 025 55 10 18-0512 100 63 10
19-0601 024 63 20

A-TRAIN
Podczas gry wpisz CHEATERCHEATERWIMP – 50,000,000 dolców.

BANSHEE (AGA)
Podczas trwania intro wpisz FLEV17 i wciśnij RETURN – nieograniczona ilość żyć. Klawisze funkcyjne pomagają przeskakiwać levele. Także podczas intro możesz wpisać I AM EXQUISITELY EVIL (potwierdź RETURNem). Da ci to możliwość strzelania do cywilów i zwierząt.

BANSHEE (CD32)
Wpisz się do High Score jako MARY WHITEHOUSE, a będziesz mógł postrzelać sobie do cywilów i zwierząt podczas gry.
Jeśli wpiszesz się jako KANNIJADE KREW, staniesz się nieśmiertelny, a dodatkowo będziesz mógł przeskakiwać levele za pomocą przycisków na joypadzie, którymi przy słuchaniu płytki CD przerzuca się piosenki.

CYBERSPHERE
Podczas wyświetlania głównego menu wpisz CALGARY. Teraz klawisz Q podczas gry umożliwia przeskakiwanie leveli.

DIGGERS (CD32)
Na ekranie wyboru strefy przesuń kursor na wyraz FUJALE i wciśnij czerwony przycisk. To samo zrób wskazując kursorem CHONSKEE i DEENA, a zdobędziesz dostęp do każdej lokacji (także do tych ze znakami zapytania).

E-MOTION
Kiedy wizerunek Einsteina pojawi się po raz drugi, wpisz MOONUNIT i potwierdź RETURNem. Teraz podczas gry:
F1 – Level w górę,
F2 – Level w dół,
F3 – 10 poziomów w górę,
F4 – 10 poziomów w dół.

GUY SPY
Na ekranie z opcjami wpisz GETVONMAXGUY lub ROVENA.

HIRED GUNS
Na tytułowej planszy lub podczas gry wpisz:
AMIGA – nieskończona energia i amunicja,
APPLEGATE – wszystkie drzwi stoją otworem,
CHRISTINA – możesz wybrać dowolną misję i postaci (także np. czterech takich samych bohaterów).

ISHAR 3
Przesuń kursor myszy maksymalnie w lewo i wciśnij [ctrl alt V]. Trzymając powyższą kombinację naciśnij lewy przycisk myszy – to powinno odnowić energię bohaterów.

JUNGLE STRIKE (AGA)
Kody do poziomów:
02-R9XVWT74JKR 05-VWNL4S6HDBT 08-7NS6MHPGCDY
03-9XVWT7NSGFJ 06-WTL4S6MPYRN 09-NL6MHPGCZY3
04-XVWT7NL6CDY 07-T74S6MHPGFF 10-L4MHPGCZJKR

JUNGLE STRIKE
Także kody do poziomów:
02-RXMCK3RVMCZ 05-VHKRWPCJR79 08-7LJYk39XV49
03-9VMZBW74PFB 06-W74JV6PC3WY 09-N4J3RWNL4GG
04-XNGDXN4MZ34 07-TN6Z3L6MHFB 10-L6DMYRVWT67

KRYPTON EGG
Kiedy gra zacznie się ładować, trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy i HELP. Podczas gry masz do dyspozycji klawisze:
Esc – poziom do góry,
F10 – nieśmiertelność.

■ **Rafał Belke**

Numery Archiwalne

1869	GK 6-7/94
7th Guest	MM 1/94
Aces Of The Deep	GK 3/95
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Alone In The Dark 3	GK 4/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Beneath a Steel Sky	GK 6/95
Benefactor	WS 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS 2/93, 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign 2	CS 2/94
Cannon Fodder	GK 5/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock 2	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Cyberia	GK 4/95
Cyclemania	GK 6/95
Dark Legions	CS 1/95, 2/95
Darkseed	CS 2/93
Dawn Patrol	GK 3/95
Death Mask	WS 1/95
Detroit	CS 5/94
Discworld	GK 6/95
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dream Web	GK 3/94
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment „Delfin"	GK 1-2/95
Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS 2/93, 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 II	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93
Flashback	CS 2/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7
Freddy Pharkas...	CS 4/93
Frontier	WS 4/94, 1/95
Front Lines	GK 6/95
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins 2	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Hardball 4	GK 5/95
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Heimdall	CS 4/93
Heimdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Indiana Jones 3	GK 5/95
Indiana Jones IV	CS 1/93
Innocent 2 (Guilty)	GK 3/95
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94
KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94
King's Quest VII	CS 2/93
Knights Of Xentar	CS 2/95
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95, 2/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow 2	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94, 1/95
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Legend Of Kyrandia 3	GK 6/95
Lester Manley...	GK 4/95
Live & Death	CS 5-6-7
Lost Eden	GK 6/95
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mega-lo-Mania	CS 2/93
Mentor	GK 3/95
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 M	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Mortal Kombat 2	GK 3/95, 4/95
Narco Police	CS 5-6-7
Navy Fighters	CS 2/95
Oil Barons	WS 3/93
One Must Fall	GK 5/95
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Pizza Tycoon	GK 4/95
Plan 9	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest 4	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
Red Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Reunion	CS 2/95
Ring World	GK 3/94
Ring World 2	GK 6/95
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Rise Of The Robots	GK 5/95
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Sam & Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Second Samuraj	WS 1/95
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Sim Tower	GK 6/95
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Star Federation	GK 4/95
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
System Shock	GK 4/95, 5/95, 6/95
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Teenagent	GK 3/95, 4/95
The Big Red Adv.	GK 5/95
Theme Park	GK 4/95, 5/95
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94, 1/95
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
UFO 2	GK 5/95
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
Woodruff	GK 5/95
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY: patrz str. 41

PRENUMERATA

PRENUMERATA

Kto czyta nie błądzi! Zwłaszcza wszyscy Ci, którzy czytają (prenumerują) GRY KOMPUTEROWE i CD-ROM MAGAZYN mogą mieć powody do radości i na pewno nie błądzą. Dla prenumeratorów przygotowaliśmy bowiem wiele atrakcji. Rozpoczynamy od darmowych krążków CD, a potem przyjdzie kolej na inne niespodzianki. Zachęcamy więc do zaprenumerowania GIER KOMPUTEROWYCH i CD-ROM MAGAZYN, bo naprawdę warto. Prenumeratę można zrealizować na dwa sposoby.

1. **Prenumerata krajowa na IV kwartał '95 w „Ruch-u"**

Należność (2,20 x 3) za numery: październik, listopad, grudzień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. W tym przypadku prosimy dodatkowo nadesłać do redakcji informację o tym, że prenumeratę zgłoszono w „Ruch-u", a co najważniejsze podać trzeba jakim sprzętem dysponujesz. Informacja ta potrzebna jest w przypadku, gdy prenumerator chce otrzymywać darmowe cover dyski i inne niespodzianki.

2. **W redakcji**

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „GIER KOMPUTEROWYCH", „COMPUTER STUDIO", „WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO", „CD-ROM MAGAZYN-MULTIMEDIA". Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie od dowolnie wybranego numeru — należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach". Tu także podaj koniecznie typ komputera którym dysponujesz.

Aby zamówić prenumeratę na dany tytuł, trzeba okienko z wybranymi pozycjami zakreślić (postawić krzyżyk) lub zamalować.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism CGS Computer Studio w prenumeracie:

- Gry Komputerowe — 2,20 zł.
- Computer Studio — 1,80 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio — 1,80 zł.
- CD-ROM Magazyn-Multimedia — 2,00 zł.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli nie chcecie niszczyć czasopisma, może wypełnić zwykły blankiet na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przesłać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

UWAGA! KAŻDY KTO ZAMÓWI PRENUMERATĘ NA 12 KOLEJNYCH NUMERÓW „GIER KOMPUTEROWYCH" LUB „CD ROM MAGAZYN"

— otrzyma we wrześniu bezpłatnie krążek CD z atrakcyjnymi programami.

W przypadku prenumeraty dwóch tytułów, niespodzianki dla prenumeratorów są różne.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli ktoś chce otrzymać któryś z poprzednich numerów naszych czasopism można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy w sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach, zamieszczamy wewnątrz numeru.

Ceny archiwalnych numerów naszych czasopism kształtują się następująco:

każdy numer wyszczególniony w wykazie – 1,50 zł, za wyjątkiem „Gier Komputerowych" wydanych w 1995 r. Ich ceny są następujące: GK1-2/95 – 2,00 zł, GK3/95 – 2,00, każdy kolejny numer – 2,20 zł. Dodatkowo zamawiający ponosi koszty związane z wysyłką czasopism. Dlatego do ceny egzemplarzy należy jednorazowo dodać kwoty: 0,60 gr. za wysyłkę 1 egz., 0,80 gr. za wysyłkę 2 egz, i 1,20 za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egz.

ROCZNIK „GIER KOMPUTEROWYCH" TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych", możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena rocznika to 10,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł.)

Przypominamy, że w skład tego zestawu archiwaliów wchodzą następujące numery: 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra nr 1/93.

Daje nam to łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz!

Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej — zakreślamy wszystkie okienka przy tytule „Gry Komputerowe", a w „uwagach" piszemy — rocznik.

Można także składać zamówienia na zwykłych przekazach pocztowych, a w miejscu na korespondencję trzeba również wpisać — rocznik.

Świadczenia dodatkowe .... Opłata ....

Nadawca (imię i nazwisko-nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat

CGS-Computer Studio
ul. Marsa 6
Warszawa

0 4 2 0 2

Nr nadania .... Stępel okręgowy .... Dzień nadania .... podpis przyjm. .... podpis kontr.

Odcinek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... poczta

zł

ADRESAT

CGS-Computer Studio

imię i nazwisko (nazwa)

ul. Marsa 6

04-202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe .... poczta

zł

CGS-Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko- nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

Warszawa

ozn. kodowe .... poczta

Dzień nadania .... Opłata zł .... Nr nadania .... podpis przyjm. ....

Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

KONKURSY

Konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych". Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania", w którym dużą szansę na zwycięstwo mają stali Czytelnicy „GK". Ponad to kupon konkursowy i rozwiązanie konkursu dla stałych Czytelników.

KONKURS „3 pytania"

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartkach pocztowych, przesłać na adres redakcji.

1. Podaj tytuł najnowszej gry podobnej do „Mad Dog McCree".
2. Podaj pełny tytuł symulatora przygotowywanego przez DID
3. Jaka gra powstała najpierw na „Jaguara", a potem na PC

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie czytacie „Gry Komputerowe", to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

NAGRODAMI W KONKURSIE SĄ:

- 10 gier RISE OF THE TRIAD (shareware)–(PC CD–ROM)
- Kajko i Kokosz (Amiga)
- Projekt Battlefield (Amiga)
- Za Żelazną Bramą (Amiga)

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSÓW OGŁOSZONYCH W 7–8/95

Grę „C.I.T.Y 2000" ufundowaną przez sklep **CMR DIGITAL** wygrał MARCIN KOPROWSKI Z KĘTRZYNA

ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania" z nr 7–8/95

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Jaguar, 2. Tia Carrere, 3. Steve Davis & Ronnie O'Sulivan

Nagrody w konkursie „3 pytania" otrzymują:
1. ELŻBIETA JABŁOŃSKA – „SOŁTYS"
2. JUREK SOBCZYK – „DOMAN"
3. DAMIAN STANIEC – „SLIPWALKER"
4. MICHAŁ WEK – „KAJKO I KOKOSZ"
5. JUSTYNA CICHOŃ – „MAJSTEREK"

FUNDATORZY NAGRÓD

PEARL
ul. Łężycka 25
66–016 Czerwieńsk
tel./fax (0-68)27 81 68

MIRAGE SOFTWARE
03-982 WARSZAWA
ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777,
fax. 671 76 22

SEVEN STARS
80–952 Gdańsk
ul. Matejki 6

Firma EGO z Wrocławia

KUPON KONKURSOWY

GRY KOMPUTEROWE NR 9/95
Wytnij kupon, naklej na kartę pocztową i wyślij na adres: 04-202 Warszawa, al. Marsa 6, a weźmiesz udział w losowaniu nagrody!



TEN KRĄŻEK MOŻE BYĆ TWÓJ!

Fundator nagrody:

CMR DIGITAL

Warszawa,
Al. Jerozolimskie 2,
Tel. (0-22) 27-87-73

NAGRODY POCIESZENIA

10 KRĄŻKÓW Z GRĄ:
RISE OF THE TRIAD (Shareware)

Fundatorem nagród jest:
PEARL Sp. z o. o.
ul. Łężycka 25,
66-016 CZERWIEŃSK
tel. (0-68) 27-81-68



Nr karty (listy) poręczeń

Awizowano
dnia ....19 .... r
podpis ....

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ....
dnia ....19 .... r
....
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego

Znamiona dowodu tożsamości
..........................Nr ....
rodzaj dowodu
wydany przez ....
....
....................dn ..... m-c .... 19 ... r
miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów ....
....
podpis wypłac.

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95 2/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 3/95
GK 6 12 począwszy od nr. 10/95
MM 6 12 począwszy od nr. 7-8/95
UWAGI

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95 2/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 3/95
GK 6 12 począwszy od nr. 10/95
MM 6 12 począwszy od nr. 7-8/95

CS–Computer Studio
WS–Wydanie Specjalne
MM–CD–ROM Magazyn Multimedia
GK–Gry Komputerowe



SPEEDWAY MANAGER 2

dystrybucja: **MIRAGE SOFT.** TEL. (0-2) 671 77 77

cena: **tel.**

wymagania: Amiga 1 MB

M-Art '95

80% MENEDŻER ŻUŻLOWY

Polska liga żużlowa jest zdecydowanie najsilniejszą na świecie, nie ma więc co się dziwić, że grupa M-Art napisała program jej poświęcony. Jest to poprawiona wersja programu „Speedway Manager", który rok temu oceniałem na 2 punkty z 10 możliwych. Natomiast uruchamiając drugą część zostałem mile zaskoczony – w miejsce nieco zbyt małych ikonek na czarnym tle, autorzy stworzyli naprawdę porządnie wyglądające menu. Z ochotą więc zagłębiłem się dalej w program.

Na początek wybiera się klub, którym będzie się kierowało. Jako prawie zupełny laik w tej dziedzinie, nie miałem nawet pojęcia, jaki klub kryje się pod jakim emblematem (nie wszystkie zawierają nazwę), ani czy jest to klub mocny, czy beniaminek ligi. Dalej odsłania się menu główne gry, w którym dostępne są: tabela, lista zawodników (niestety poza ogólnym poziomem ich umiejętności brakuje o nich jakichkolwiek danych – choćby wieku), finanse, część menedżerska, czyli kupno motocykli i ustalanie ceny biletów. W tym miejscu powtórzę to jeszcze raz – nie jestem specem od żużla, ale wydaje mi się, że brakuje tutaj jeszcze transferów zawodników (może jestem w błędzie, ale chętnie sprzedałbym np. dwóch obcokrajowców i kupił w ich miejsce dwóch dobrych Polaków, a resztę wydał na zakup dobrych motocykli). Poza tym można jeszcze (a nawet powinno się) wysłać zawodników na trening. Jak można się dowiedzieć z instrukcji dołączonej do gry (może nie wygląda zbyt okazale i solidnie, ale jest rzeczowa i napisana w przystępnym języku), zawodnicy są podzieleni na trzy kategorie: obcokrajowcy (kolor zielony), polscy seniorzy (pomarańczowy) oraz polscy młodzicy (żółty), a w każdym meczu może wziąć udział jeden obcokrajowiec i musi dwóch młodzików (z numerami 6 i 7).

Dalej znajduje się menu dotyczące samego meczu, gdzie dostępne są dane o składach obu drużyn, ich emblematy oraz ikony dotyczące oglądania meczu lub tylko listy zdobywców punktów, a także dwie ikony od zmian zawodników (ich z pozoru proste zasady są wytłumaczone w instrukcji). Po przejściu do meczu ponownie zostałem dość mile zaskoczony – zamiast kółek ganiających dookoła prostego toru mamy tutaj całkiem nieźle narysowany tor, zajmujący dwa ekrany z dobrym scrollem i porządnie wyglądające postaci żużlowców na ich maszynach.



Niestety nadal zdarzają się przypadki nakładania się na siebie sprite'ów, co moim zdaniem powinno doprowadzić do wypadku. A skoro już o tym mowa, to nigdzie w tej grze nie zauważyłem czegoś takiego jak upadek zawodnika, czy awaria motocykla (nie żebym specjalnie komuś tego życzył, ale w rzeczywistości takie rzeczy się zdarzają). Po zakończeniu spotkania i obejrzeniu wyników pozostałych, powracamy do ekranu głównego, z którego można przejść do kalendarza spotkań (niestety brakuje mi tutaj podawania wyników spotkań już rozegranych) i tabeli. Trafiłem w niej na coś, co mnie zupełnie zniechęciło do gry – tabela nie zlicza moich punktów (ani małych, ani dużych) zdobytych w meczach i zdarza jej się źle zliczać wyniki pozostałych drużyn. Może to wina nieprzystosowania do mojego komputera (A1200 + 6 MB pamięci), ale w instrukcji nie ma rozdziału zatytułowanego „Wymagania sprzętowe". Myślę, że jednak autorzy powinni się tym zainteresować, bo w takim układzie gra całkowicie traci sens.

PODSUMOWANIE

Gra jest bardzo przyjemna, starannie zrobiona i dość prosta w obsłudze. Gdyby nie przykra wpadka z tabelą, to na pewno utrzymała by się bardzo długo na moim twardym dysku. Po usunięciu tego błędu będzie to na pewno atrakcyjna oferta dla fanów polskiego speedway'a, a może nie tylko.

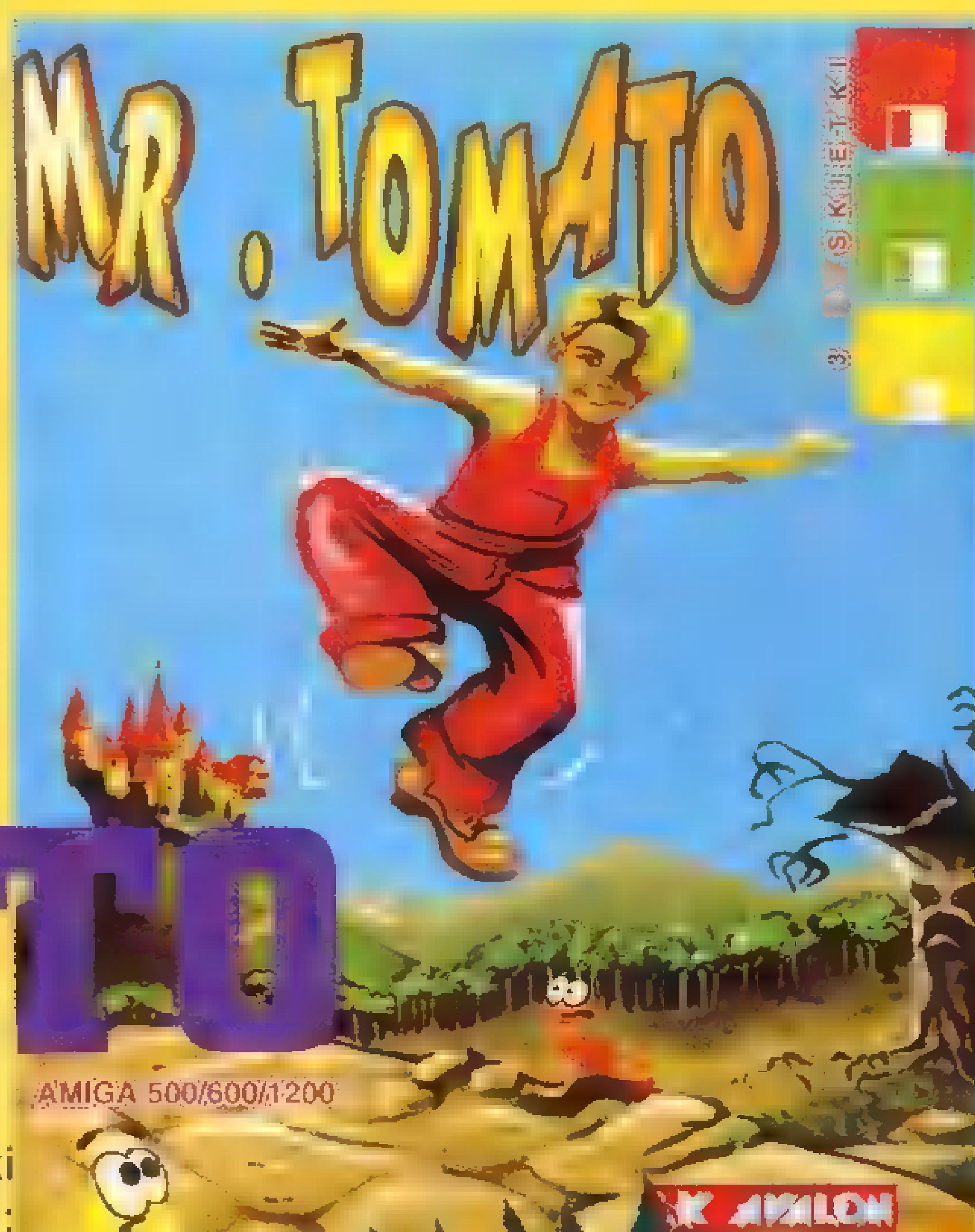
■ Adam „Frey" Barczyński

MR. TOMATO

W wyniku rozwijającej się ostatnio na polskim rynku gier, tendencji „zręcznościówka über alles”, zalewani jesteśmy często wielką ilością prawdziwego łajna, które obniża ogólny poziom krajowych produkcji. Właśnie z tego powodu z prawdziwą przyjemnością prezentujemy grę pt. „Mr. TOMATO” firmowaną przez Infinite Dreams — produkt mogący swobodnie konkurować z zachodnimi produkcjami tego typu. „Mr. TOMATO” naszym skromnym zdaniem to jedna z niewielu polskich gier zręcznościowych, która zasługuje na to by spędzić kilka godzin przed monitorem z pulsującymi żyłami na skroniach i pajączkami w oczach.

Nie będziemy odbierać Wam przyjemności czytania świetnie napisanego opowiadania Filipa Syrylaka, tłumaczącego dlaczego obrzucamy pomidorami przeróżne dziwadła (ooo, jak ja mam ochotę zrobić to czasami w rzeczewistości — Suicide). Zwolennicy twórczości Sempe i Goscinnego oraz serii „Mikołajków”, będą się nieźle bawili. Nie wgłębiając się zbytnio w fabułę gry — wcielamy się w postać dzieciaka o ksywce Mr. Tomato (lub jak kto woli Pomidorek), wciągniętego przez komiks, próbującego właśnie uciec z tego rządzącego się swoimi prawami świata. Zwiedzając poszczególne levele zbieramy diamenty (musimy mieć ich 33 aby ukończyć dany etap) oraz złote monety — 5 sztuk podnosi życie bohatera, 10 zwiększa ilość pomidorów, czyli naszej podstawowej broni, zaś po 20 otrzymujemy na pół minuty specjalny karabin Grafika i dźwięk to dwa elementy, które mają zasadniczy wpływ na ocenę każdej zręcznościówki. W „Mr. TOMATO”, dźwięk prezentuje bardzo wysoki poziom. Odgłosy samej gry, czyli: rzut, skok, okrzyk trafionego przeciwnika, są dobrze zsamplowane i dopasowane do klimatu gry. Zaś muzyka autorstwa Tomasza Liebicha to czysty miód z dwudziestoprocentową domieszką alkoholu. Szczególnie dwa utwory: główny ze screenu z opcjami oraz z pierwszego levelu, zasługują moim zdaniem na szczególną uwagę, choć i pozostałe nie odbiegają od wysokiego poziomu. Grafika to kolejny atut gierki. Bohater choć niezbyt duży, animowany jest bardzo płynnie, a gdy np. pozostawimy go w bezruchu, po chwili rozdziawia śmiesznie swoją piękną mordusię, demonstrując w ten sposób swoje znudzenie. Tło jest również bardzo przyjemne, choć miejscami widać w nim zbyt dużo pustych przestrzeni. Ogólnie bonus dla Tomasza Kostrzewskiego (grafika) za odwalenie kawałka dobrej roboty. Krótko mówiąc, grze „Mr.TOMATO” nie można zarzucić zbyt wiele, poza wspomnianymi wcześniej defektami grafiki oraz ciut wolnej reakcji bohatera na ruchy joysticka. Gra nie posiada wyraźnie słabej strony. Zarówno kod (Macieja Stefańskiego) jak I grafika oraz dźwięk, stoją na wysokim poziomie. Podsumowując — jeśli jesteś zwolennikiem ostrego machania joyem, słuchania dobrej muzyki i oglądania porządnej grafiki, ze spokojnym sumieniem polecam Ci gierkę „MR. TOMATO”.

■ **Suicide & Jagd 52**





dystrybucja: **L.K. Avalon**
TEL. (0-17) 62-74-71
wew. 274, 275

cena: **19.90 ,-**

wymagania:
Amiga 1 MB

In Finite DREAMS'95

70% ZRĘCZNOŚCIOWA



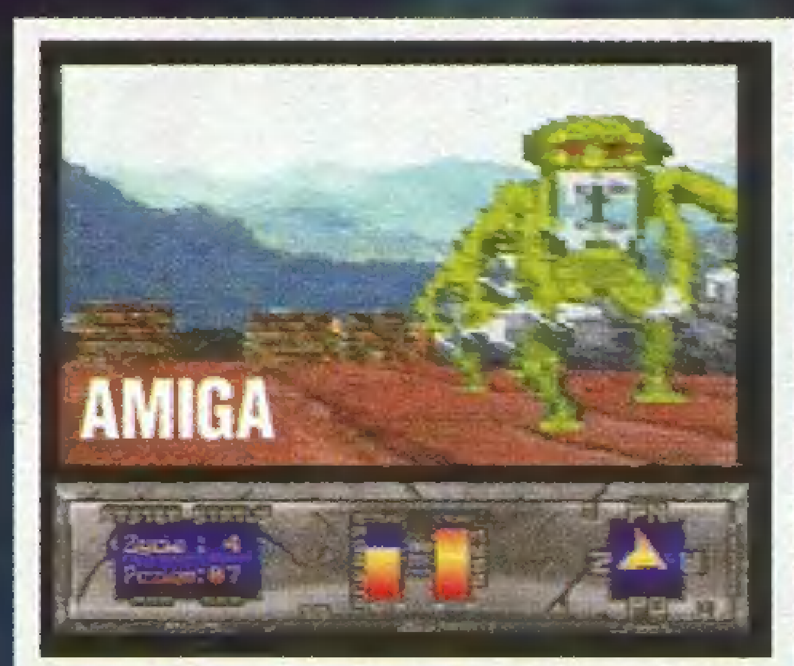
LIGA POLSKA
manager - 19,90



ICE HOCKEY
sportowa - 12,20



Mr Tomato
zręcznościowa - 19,90



MONSTER
strzelanka- 19,90
(gra 3D - tylko A1200)



SEN
przygodówka - 16,80



UNIVERSAL WARRIOR
zręcznościowa- 16,80

FOREST DUMB



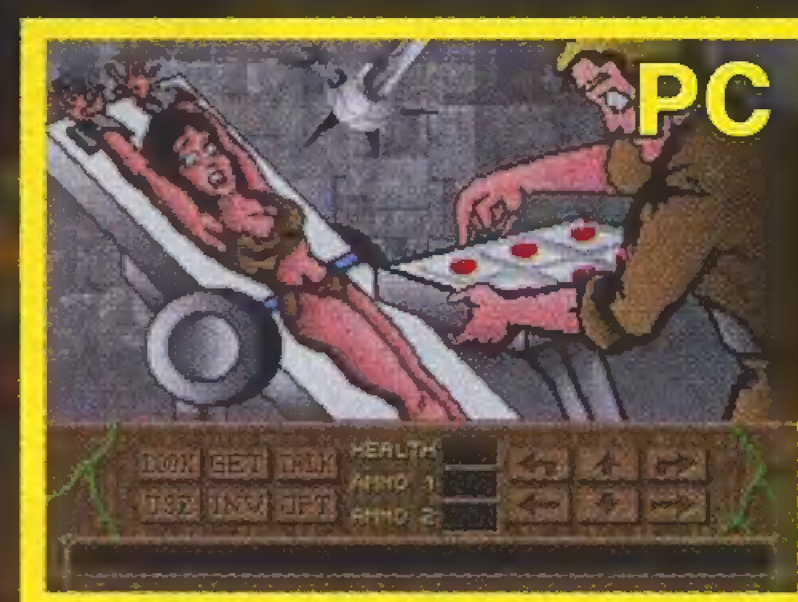
FOREST DUMB
zręcznościowa- 19,90
(konkurent 'Super Frogg')

LK AVALON

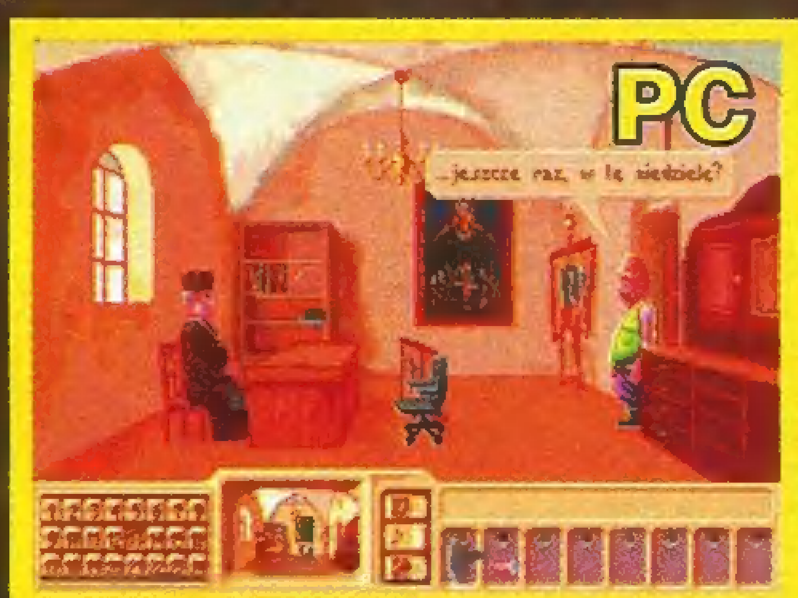
Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

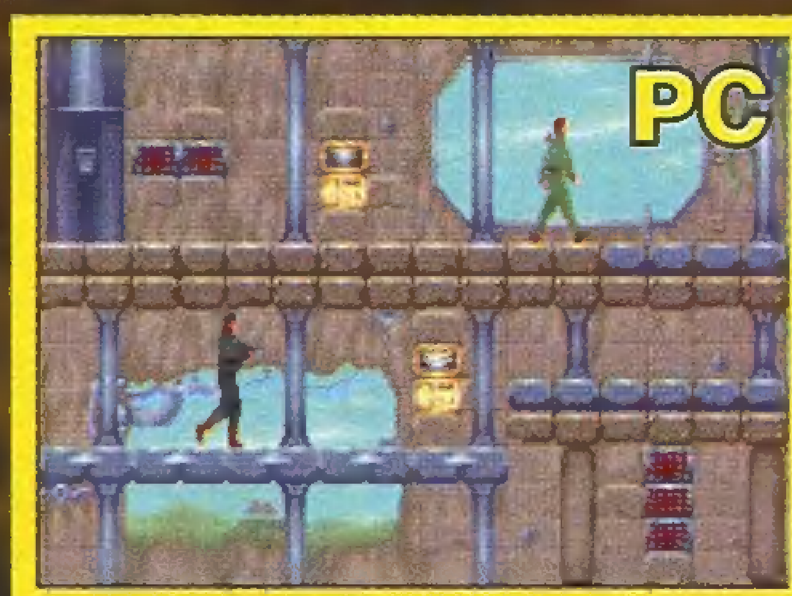
Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej. Prosimy o kontakt listowny lub tel. (017) 627471 wew. 274, 275



ISLE of the DEAD
przygodówka - 36,30



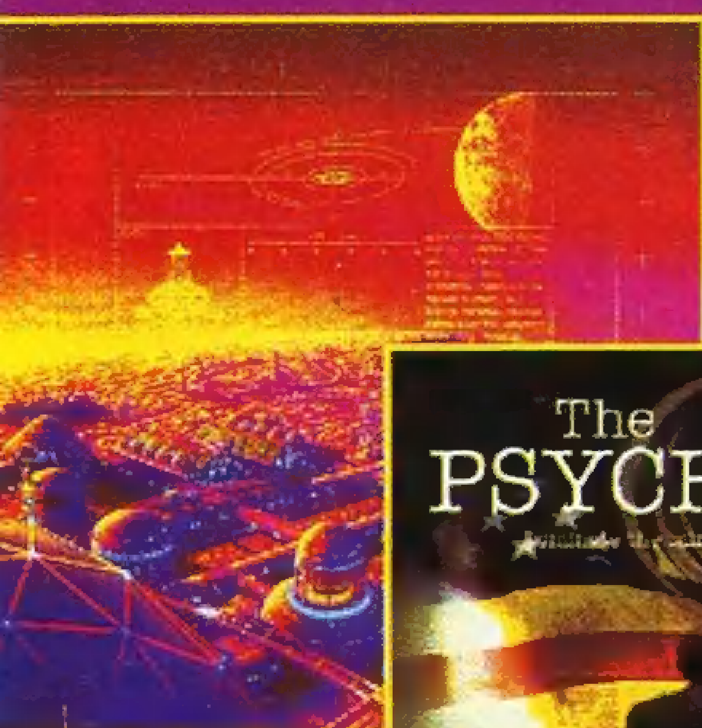
SOŁTYS
przygodówka - 36,30



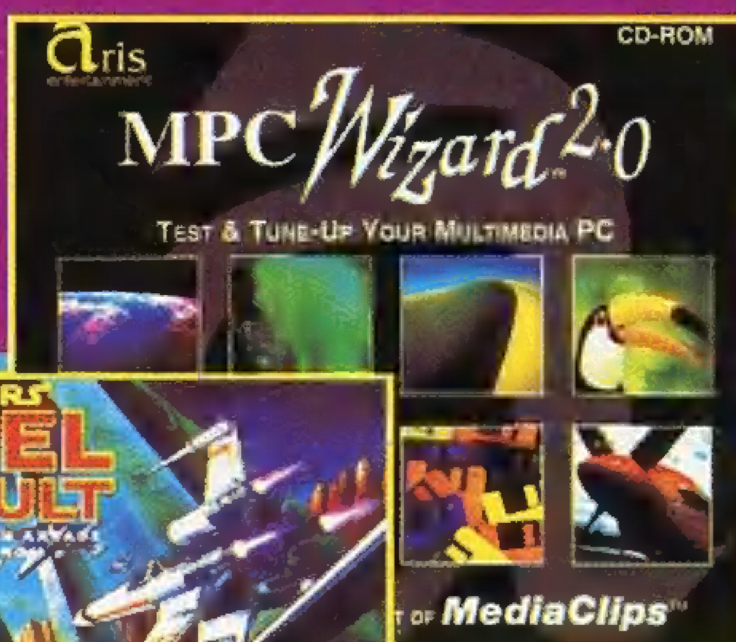
SPY MASTER
platformówka - 23,60

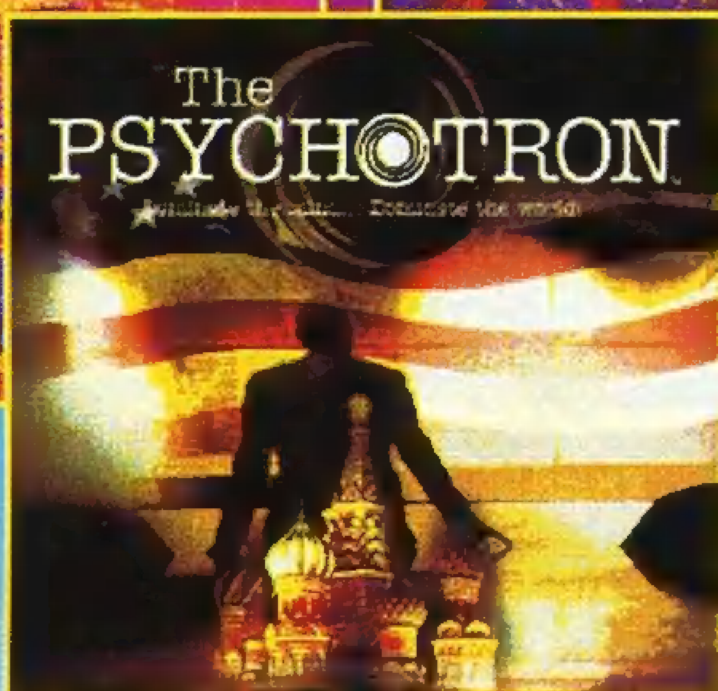


FRANKENSTEIN
platformówka - 29,50















MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY
Background Images
Corel ArtShow 5
Photo Gallery
Premier Art Vol.1
Premier Art Vol.2
Scenic and Castles
Artistic Photography of Woman
American National Park

SHAREWARE
Business Library
C User Group Library
CDROM of CDROMS
CICA Windows
Education Platinum
Fonts Platinum
Games Platinum Windows
HOBBES Archeved OS/2
HOBBES Ready to Run OS/2
Home & Business Platinum
Internet Documents
Kirk's Comm Disc
MAC Info III
More Fonts
More Utilites
MPC Wizard 2.0
Multimedia Platinum
Night Owl 13
Plug and Play Linux
Publisher Platinum
ORZI Ham Radio v.4
Simtel MS DOS Shareware
Source Code Archives
Techno Tools
Utilites Platinum

ENCYKLOPEDIE OGÓLNIE
Compton's Interactive Enc. 1995
Encarta '95, Microsoft
Grolier Enc. 7.0
Infopedia

ENCYKLOPEDIE I ŹRÓDŁA TEMATYCZNE
Ancient Lands
Auto Works/Body Works/PC Works
Cinemania
Complete Bookshop
Complete NBA Basketball
Dangerous Creatures
Earth & Universe
Familiy Doctor
Football World Cup 1994
Garden Encyklopedia
Gardening
Global Explorer
Great Artists
Guinness Disc of Records
Hard Days Night
How Animals Move
ITN European Video Atlas
Key Home Designer
Mayo Clinic
Mozart
Our Solar System
Star Trek Collectibles
Story of Civilization
Vivaldi

POKAZY
Beauty of San Francisco
Great Cities of the World
Muzyczna Jedynka
Media Clips: Full Bloom
Media Clips: Jets & Props
Media Clips: Wild Places
Media Clips: World View
National Geographic Mammals

JĘZYKI OBCE
Languages of the World
Media Euro
Super Memo
Syracuse Language English

PROGRAMY DLA DZIECI
Arthur's Teacher Trouble
Just Grandma and Me
Lion King Story Book
Peter and the Wolf
Putt Putt Joins the Parade
Thumbeline
Tuneland

GRY
101: Only the Best Games
7-th Guest
C.I.T.Y. 2000
Chaos Continium
Chess Master 4000
Commanche CD
Conspiracy
Creatures Shock
Crime Patrol
Critical Path
Cyber War
Cyberia
Cyclemania
Cyclones
Daedalus Encounter
Dawn Patrol
Deathstar Arcade Battles
DOOM 2
DOOM 2 mania!!!
DOOM mania!!!
Dracula Unleashed
Dragon Lore
Drug Wars
Ecoquest
Frontier Elite II
Full Trottle
Gabriel Knight
Hell
Hell Cab
Heretic
Indiana Jones & Fate of Atlantis
Indy Car Racing
Iron Helix
Isle of the Dead
Jazz Jackrabbit
Jones in the Fast Lane
Jutland
King Quest VI
King Quest VII
Legend of Kyrandia 3
Loom
Lost in Time
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree 2
Magic Death
Mega Race
Microcosm
Myst
Outpost
Panzer General
Picture Perfect Golf
Pinball Arcade
Pinball & Pool
Police Quest: Open Season
Power Rangers
Psychotron
Quantum Gate
Quarantime
Ravenloft
Rabel Assault
Return to Zork
Reunion
Rise of the Robots
Rise of the Triad
Sim City 2000
Sim Tower
Space Pirates
Space Quest IV
Star Trek - 25th
Tank Commander
TFX
UFO Enemy Unknown
Under Killing Moon
USS Ticonderoga

- Atrakcyjne ceny dla dealerów, odbiorców hurtowych i sklepów.
- Możliwość zamówienia dowolnego tytułu.
- Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.
ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47
643 81 21
fax 644 48 16

oraz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,
ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,
tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

- napędy CD-ROM firm Sony i Panasonic
- karty dźwiękowe SoundBlaster i Gravis Ultrasound
- Głośniki do kart dźwiękowych

To już nie konsola!
To System Multimedialny!



JAGUAR

6 4 - B I T



64 BIT
16.8 MLN. KOLORÓW
DŹWIĘK JAKOŚCI CD

GENERALNY DYSTRYBUTOR

SYSTEM 64 / MIRAGE SOFTWARE, 03-982 WARSZAWA,
UL. GEN. ABRAHAMA 4, TEL. 671-1551, FAX 671-7622